LE

JEU DE STRATÉGIE,

OU

LES ÉCHECS MILITAIRES;

PAR

M. LE COMTE DE FIRMAS-PÉRIÉS,

Maréchal des camps et armées du Roi de France, Chevalier de l'Ordre royal et militaire de Saint-Louis, et Grand'Croix de l'Ordre équestre royal et militaire de Saint-Michel en Bavière; Grand-Maître, Conseiller-intime-privé-actuel, et Chambellan de S. M. le Roi de Wurtemberg, etc., etc., etc.

Guerrier, né d'un guerrier, je professe aujourd'hui
L'art de garder son bien, non de voler autrui.

VOLTAIRE.

SECONDE ÉDITION.

PARIS,

A. ÉGRON, IMPRIMEUR

DE SON ALTESSE ROYALE, MONSEIGNEUR, DUC D'ANGOULÊME,
rue des Noyers, n° 37;

TREUTELL ET WURTZ, LIBRAIRES,
rue de Bourbon, n° 17.

M, DCCC. XV.

BIBLIOTHÈQUE ROYALE

3c0h6

ل

A SA MAJESTÉ

MAXIMILIEN JOSEPH,

ROI DE BAVIÈRE.

SIRE,

Offrir à Votre Majesté la deuxième édition du *Jeu de Stratégie*, ou *des Echecs militaires*, qu'Elle m'a permis de lui dédier, c'est signaler bien faiblement ma profonde et respectueuse reconnaissance d'un suffrage dont l'importance entraîna celui du public.

Image fidèle, aussi amusante qu'instructive du grand art de la guerre, que tout général, que tout officier doit étudier même à l'époque où les cœurs aspirent le plus aux bienfaits de la paix, ce jeu, déjà connu, pouvait-il paraître sous de plus heureux auspices que sous la protection d'un Monarque dont l'aménité fait chérir ce que Son suffrage honore?

Honoré, comblé de Ses Augustes bon-

tés, il me serait doux de célébrer les hautes qualités qui la font l'honneur de la Bavière; mais on a tant loué depuis quelques années, qu'un rare mérite doit être révéré en silence.

Le plus intrépide des héros de l'antiquité se délassa, nous dit-on, en jouant aux échecs. Puisse Votre Majesté, qui ne le cède à aucun prince en courage et en loyauté, trouver du plaisir à un jeu qui retrace mieux les conceptions des génies guerriers! Puisse ce faible monument de mon admiration et de mon amour pour Elle durer autant que les vœux des Bavarois pour la prospérité de la dynastie qui seule assurera leur repos et leur bonheur!

Je suis, avec respect,

SIRE,

DE VOTRE MAJESTÉ,

Le très-humble, le très-obéissant
et le très-soumis serviteur,

Le comte de FIRMAS-PÉRIÉS.

PRÉFACE.

On a long-temps cru que le jeu des échecs était une imitation de la tactique ancienne ; pour se convaincre de la fausseté de cette opinion, il eût suffi d'analyser l'échiquier et les pièces.

L'échiquier est formé de soixante-quatre cases alternativement blanches et noires ; les pièces s'y meuvent sans rencontrer le moindre des obstacles que la nature oppose à tout instant aux mouvemens et aux manœuvres des troupes. La partie est bornée à la prise d'une seule pièce ; les joueurs s'avertissent quand cette pièce est en danger, elle est la plus faible de toutes et ne peut soutenir la moindre attaque. Le pion qui, par la lenteur de sa marche, semblerait devoir représenter l'infanterie, ne peut marcher qu'en avant et perpendiculairement à son front, n'a ni la faculté de rétrograder, ni celle d'une conversion à droite ou à gauche. Les joueurs ne peuvent faire mouvoir, à leur tour, qu'une seule pièce, règle opposée à toutes les maximes militaires qui permettent au général de faire mouvoir à son gré et selon ses besoins une grande ou une petite partie de son armée.

Le jeu de stratégie qu'on offre aujourd'hui au public, dans la langue française, dans cette langue de-

venue celle de l'art militaire, du commerce, des sciences, des arts, a, au contraire, pour objet, d'imiter ce qui, dans la guerre, tient aux combinaisons, aux manœuvres et aux mouvemens des troupes, à l'effet des armes à feu, au choc des masses, aux moyens physiques et artificiels de défense, au calcul des subsistances, et généralement à toutes les combinaisons dont se forme la science de l'officier.

Deux mille six cent quarante cases pour le plus, et mille six cent dix-sept pour le moins, représentent, par les différences de leurs couleurs, un terrein très-inégal, et dont les joueurs peuvent à leur gré augmenter ou diminuer les irrégularités. Des champs, des forêts, des villages, des rivières, des marais, des montagnes tantôt impraticables, tantôt accessibles, varient et embarrassent souvent les opérations.

Chaque général (et c'est le joueur qui remplit cette fonction) a une armée composée d'infanterie, de cavalerie légère, de cavalerie de ligne, d'artillerie de siége, d'artillerie de campagne, de mortiers, d'obusiers et d'un équipage de pont; les hommes sont indépendans de leurs chevaux. Chaque armée a ses divisions, commandées par des généraux-divisionnaires subordonnés au général en chef; mais comme les différens corps de troupes qui composent une de nos grandes armées modernes sont souvent, et presque toujours, à des distances considérables du quartier-général en chef, et que, dans cet éloignement, les généraux qui les commandent ne reçoivent jamais que de simples

instructions, de même, au jeu de stratégie, le général ne peut, pendant un certain nombre de coups ou traits, donner des ordres à ses lieutenans-généraux; c'est à eux, c'est au général à calculer si le plan arrêté est toujours praticable, et jusqu'à quel point il faut le modifier. Le temps du silence étant écoulé, chaque parti tient conseil de guerre, chaque joueur y motive ses manœuvres; elles sont discutées, approfondies, blâmées ou louées : on forme le plan d'une nouvelle campagne, et chacun court à son poste.

La marche de chaque pièce est réglée d'après ses attributions. Un hussard avance plus vite qu'un cavalier de ligne, une pièce de siége bat un plus grand nombre de cases qu'une pièce de campagne, les mortiers et obusiers incendient, un feu supérieur tue, un feu égal se soutient avec courage; la marche des colonnes est ralentie par l'artillerie, encore plus quand elle contient des équipages de pont; les colonnes ne peuvent avancer qu'autant qu'elles ont des magasins de vivres; subsister qu'autant qu'elles conservent intactes leurs lignes d'opérations, et que la jonction des dépôts de vivres avec les grands magasins est assurée. Chaque parti a, sur ses derrières, des villes fortes, qui lui servent de retraite et de places d'armes : la prise de toutes ces forteresses décide du succès de la guerre. La partie peut néanmoins finir comme les guerres modernes, par un traité de paix; ainsi un joueur malheureux évite une entière destruction, et porte néanmoins la peine de ses fausses combinaisons.

On avance en colonne, on se forme en bataille; on détache des corps pour tourner son ennemi, on cherche à le prendre en flanc, on le trompe par de fausses attaques, on l'occupe par des diversions; on fait des retranchemens, on jette, on ruine des ponts; on enlève, on détruit des magasins; on occupe, on surprend des défilés; on brûle des villes ou des villages; on recrute son armée, d'après le terrein qu'on occupe; enfin, c'est une guerre complète, et le courage même y trouve sa place dans la hardiesse avec laquelle les généraux conduisent leurs opérations.

Avec d'habiles joueurs, la partie se prolonge: un jour suffit à peine pour une opération difficile; les campagnes se succèdent pendant plusieurs semaines et souvent avec un bonheur très-inégal; car, telle est la combinaison sévère et profonde du jeu, que toutes les fautes contre la stratégie sont punies sévèrement, fussent-elles commises par une armée victorieuse.

Cette invention n'est pas nouvelle; l'honneur en appartient à M. Hellwig, gouverneur des pages du duc de Brunswick-Luneburg, qui fit paraître, en 1780, son *Essai d'un jeu de tactique fondé sur celui des échecs*, et qui, en 1782, publia le détail d'une partie exécutée d'après les règles et la méthode qu'enseignait le premier volume. Vingt-six années de réflexions et d'expérience lui firent retoucher plusieurs des élémens de ce jeu, diminuer le nombre des figures, changer leur marche, et il confia la traduction de cet ouvrage à feu

M. Carles-Frédéric Crammer, ancien professeur de philosophie à l'Université de Kiel. Ce savant ouvrit à Paris, en 1803, un cours du jeu de M. Hellwig, sous le nom de *Jeu de guerre*, et en publia l'analyse. On ne saurait trop regretter que M. Crammer n'ait pas donné en entier le travail de M. Hellwig.

L'idée d'appliquer le jeu des échecs à l'étude de l'art de la guerre, n'est pas nouvelle. Les Chinois y ont introduit, pour cet objet, de nouvelles pièces, telles que des mortiers et des canons; les changemens que Tamerlan se permit d'y faire, et les pièces qu'il inventa, eurent le même but.

En 1770, il parut à Prague, chez François-Augustin Hoechenberger, un petit ouvrage intitulé : *Jeu de la guerre*, ou *Raffinement du jeu des échecs*. L'échiquier y est agrandi, et on y trouve des canons au lieu de tours; mais la partie y est toujours bornée à la prise du roi, et on ne peut, comme aux échecs, mouvoir à-la-fois qu'une seule pièce.

En 1793, François Giacometi inventa aussi un jeu d'échecs, qu'il appela le *Jeu de la guerre*. C'était seulement un jeu d'échecs plus compliqué, et la partie n'avait encore d'autre but que la prise du roi. Nommé consul génois, en Provence, Giacometi crut, à cette époque, devoir supprimer le

nom de la pièce essentielle; et, de changemens en changemens, il en vint à y substituer une forteresse, but fixe, dont la perte entraîne celle de la partie. C'est par ce seul point que le jeu de Giacometi ressemble à celui de M. Hellwig; car, pour le reste, les deux jeux n'ont aucune analogie, et il suffit de les comparer, pour être persuadé que l'auteur italien n'avait pas eu connaissance de l'invention allemande. Aussi, quoique l'ouvrage de M. Giacometi soit postérieur et très-inférieur à celui de M. Hellwig, il faut néanmoins lui tenir compte d'améliorations imaginées pour corriger les défauts de l'alternative du trait, pour imiter les mouvemens et les manœuvres des armées modernes; et l'on doit lui pardonner d'avoir, dans son édition de 1801, qualifié son jeu d'*Invention à laquelle personne n'a jusqu'à présent songé.*

M. Hellwig est le premier qui se soit occupé de représenter les irrégularités et les chicanes du terrein par les différentes couleurs des cases de l'échiquier. Cette amélioration, cette découverte a amené toute les autres, et c'est à elle qu'on doit rapporter le sublime du jeu de M. Hellwig. Celle de la formation des colonnes par des rectangles est aussi une idée ingénieuse qui permet aux joueurs de mettre en mouvement, d'un seul trait, une grande ou une petite partie de leur armée, et suffirait seule pour corriger les défauts de l'alternative du trait qu'on a dû conserver pour la simplicité du jeu. Mais ce qui encore, dans la méthode de M. Hellwig,

fait entièrement disparaître l'inconvénient de cette alternative, c'est la distinction entre les deux espèces de coups qu'il a indiqués, et que nous avons distingués en mouvemens, coups, ou traits *tactiques* et *stratégiques*.

Des généraux français s'étant arrêtés, en 1806, quelque temps près de Memmingen, ils y prirent connaissance de ce jeu, et furent tellement frappés de la beauté du résultat, de la simplicité des moyens, de la justesse et de la facilité des règles, qu'ils nous firent promettre d'en rédiger un exposé court et méthodique. C'est cet ouvrage, revu avec soin, que l'on offre actuellement aux militaires de l'Europe, à la classe la plus éclairée du public, et aux jeunes gens bien nés qui se destinent à l'état d'officier.

Puisse une paix générale borner long-temps l'étude indispensable de la guerre aux manœuvres d'instruction et au plaisir du jeu de stratégie, jeu singulièrement attachant, dont notre ami, M. le chevalier de Maimieux, inventeur d'un nouvel art consacré à l'humanité (1), fit naguère le plus

(1) La *Pasigraphie* est une écriture destinée à représenter toutes les langues à-la-fois, de sorte qu'en écrivant dans la seule langue qu'on sait, on soit lu et compris, dans toute autre que l'on ignore, par les Pasigraphes; écriture réduite

rapide et le plus fidèle exposé, en ces termes :

« Deux, trois ou quatre joueurs, séparés ou con-
« fédérés, y peuvent, à leur gré, changer le front
« des corps d'armées qu'ils commandent. Chaque
« général a ses magasins, ses arsenaux, ses aides-de-
« camp; chaque arme a sa manœuvre, sa portée.
« Les dragons servent à cheval ou à pied : tout corps
« se recrute. On élève, on ruine des retranche-
« mens. Obus, canons, mortiers, bombes, artillerie
« volante, batteries isolées ou réunies qu'on peut
« dresser, tourner, faire taire, emporter de vive
« force, enclouer; la faculté de jeter, retirer, dé-
« truire des pontons; celle d'allumer et d'éteindre
« un incendie, d'enlever des dépôts de vivres, de
« protéger ou d'intercepter des convois, d'abattre
« des parties de forêts, de tenter, de soutenir, d'em-
« pêcher le passage des ponts ou de les rompre, tout
« y réalise les opérations d'une marche, d'une es-
« carmouche, d'une camisade, d'affaires de poste
« ou de bataille, de savantes retraites, d'un blocus
« ou d'un siége, d'une ou de plusieurs campagnes,
« sur un échiquier topographique. Cet échiquier
« présente des champs, des bâtimens, des ravins,

à douze caractères et à douze règles, qui n'éprouvent jamais aucune exception. La *Carte générale Pasigraphique*, par M. de Maimieux, chevalier de l'Ordre équestre de Saint-Michel en Bavière, se vend, à Paris, chez A. Ecron, Imprimeur-Libraire, rue des Noyers, n° 37. Trois feuilles, avec gravures, prix : 5 fr.; et port franc, par la poste, 5 fr. 50 cent.

« des montagnes, des défilés, des marais, des fleu-
« ves, tous les aspects que peut offrir un pays, par
« l'arrangement à volonté de cubes coloriés (1). »

Il eût été fort aisé de grossir ce volume par des exemples sur chaque règle et sur chaque cas; mais on a craint d'effrayer, de rebuter même les élèves: on s'exagère déjà beaucoup trop les difficultés de ce jeu, et il faut craindre d'accréditer cette erreur.

Le jeu de stratégie est plus aisé, moins compliqué que celui des échecs. Dans le nôtre, les figures ont toutes, à peu d'exceptions près, la même direction; et l'unique différence, l'importante s'y trouve dans la célérité de leur marche déterminée, par la nature des pièces ou des machines, par leur usage connu, par l'objet de l'action. Une attention de quelques heures suffira pour saisir le mécanisme de ce jeu; l'habitude, quelques réflexions acheveront d'en rendre les règles familières. Quant au talent d'y bien jouer, il dépendra des connaissances que l'on aura en tactique, en stratégie, du plus ou moins d'ardeur, de courage, enfin de la pratique même; la parfaite possession d'un jeu quelconque n'étant que le produit de l'exercice, du temps et de l'intelligence de celui qui s'y adonne. Pouvant être joué par classes, et chaque classe étant divisée

(1) *Céleste Paléologue*, roman historique, traduit du grec de Léon Zygomala, par M. le chevalier de Maimieux, 4 vol. in-12. Paris, Ve Lepetit, 1811.

en école, on pourra s'accoutumer par degrés aux difficultés. Turenne y jouerait autrement que Villars, et Wellington mieux que tel qu'on crut un foudre de guerre. Ceux qui se donneront le loisir de méditer ce jeu, pourront reconnaître que les meilleures qualités de l'esprit et même plus d'une vertu de l'âme héroïque ont l'occasion de s'y déployer.

LE

JEU DE STRATÉGIE.

CHAPITRE PREMIER.

INTRODUCTION.

« . . . . . Ce nom, venu de Grèce en France,
« Veut dire le grand art, ou l'art par excellence. »

VOLTAIRE.

§ I^er^. LE jeu de stratégie a pour objet d'imiter tout ce qui, dans l'art de la guerre, tient au mécanisme des procédés, aux manœuvres et aux mouvemens des troupes, à l'effet des armes à feu, au choc des masses, aux moyens physiques et artificiels de défense, au calcul des subsistances, et généralement à tout ce qui donne lieu aux combinaisons militaires.

§ II. Quoique ce que l'on nomme hasard, bravoure personnelle des nations, ne puisse être imité, néanmoins le caractère de la partie adverse, et son génie en-

trepreuant, hardi, actif, doivent être étudiés; et c'est d'après la connaissance de la mesure de ses facultés ou de ses défauts, qu'on forme son plan d'opération.

§ III. Si les données qu'un général acquiert par le moyen des intelligences dans les pays ennemis, ou de l'espionnage, ne peuvent être imitées, puisque les mouvement d'un joueur sont aperçus par l'autre, il reste cependant toujours à l'un et à l'autre la ressource de chercher à se donner le change par les mouvemens qu'ils font pour cacher le vrai but de leurs opérations.

§. IV. L'éloignement où se trouvent, dans le système de guerre moderne, les divisions d'une même armée, les unes des autres, la latitude des instructions que reçoivent les généraux, la coïncidence des opérations de l'armée sur toute l'étendue de sa vaste ligne, la formation d'un plan fixe avant la campagne, l'urgence de le suivre opiniâtrément, le danger de le changer en entier, la nécessité de le modifier d'après les mouvemens de l'ennemi, en marchant toujours le plus près possible de la ligne tracée, sont autant de circonstances que l'on tâche d'imiter.

§ V. L'alternative du trait a dû être introduite, mais les inconvéniens de cette

alternative sont corrigés par la distinction que nous avons faite des opérations ou mouvemens de *tactique* ou de *stratégie*. Chaque joueur peut, d'un même coup, faire exécuter un mouvement quelconque de tactique à chacune des figures, pièces ou machines de son armée, tandis que, d'un même coup, il ne peut faire exécuter une opération *de stratégie* qu'à un seul de ses corps, petit ou grand.

§ VI. Toute opération qui a l'ennemi pour but, mais non directement pour objet, est une opération *stratégique;* tandis que celles qui l'ont directement pour objet sont des opérations *tactiques*. Ainsi, on peut définir la stratégie, l'Art des positions et des mouvemens des troupes, à une telle distance de l'ennemi que l'on n'ait rien à appréhender d'une attaque, et qu'il ne soit pas nécessaire d'être prêt à se battre; à une distance, en un mot, qui passe la portée du canon.

On peut aussi définir la *tactique*, la science des mouvemens qui se font en présence de l'ennemi, de manière à pouvoir en être vu et atteint par son artillerie.

D'où il suit, que le seul signe qui distingue clairement la tactique de la stratégie, est que, lorsque des troupes, à portée

de se voir, font mine d'agir l'une contre l'autre, ce sont des opérations tactiques; et que les procédés relatifs aux voyages, aux marches, pour se transporter d'un lieu à un autre, de même que les campemens, sont des opérations stratégiques.

La stratégie	comprend	les marches, les campemens,
La tactique	comprend	les développemens, les combats, l'attaque et la défense.

Bref, le joueur qui a le trait, voulant faire un mouvement stratégique, fera mouvoir, sans battre l'ennemi, un seul corps de son armée, petit ou grand; et, de ce même trait, il ne pourra entreprendre le moindre mouvement tactique. Pareillement, voulant exécuter des mouvemens tactiques, il ne pourra en entreprendre de stratégiques; mais avec la différence que, dans ce même trait, il pourra faire exécuter à son gré un mouvement quelconque de tactique à chacune des parties de son armée.

Ainsi il pourra d'un seul coup,

1°. Faire changer de front aux différens corps de son armée;

2°. Faire mettre pied à terre aux dragons et les faire remonter à cheval ;

3°. Tourner les batteries (§. LI) ;

4°. Braquer différemment les canons, mortiers ou obusiers ;

5°. Faire échanger mutuellement de places, deux corps situés l'un à côté de l'autre et n'étant pas séparés par une rivière, à moins que le pont de communication ne soit entre eux deux ;

6°. Faire détruire autant de corps par l'arme blanche, par le feu de la mousqueterie, ou par celui de l'artillerie ;

7°. Élever ou détruire autant de retranchemens ;

8°. Jeter, retirer, ruiner, prendre, incendier autant de pontons ;

9°. Enclouer, prendre, ruiner autant de batteries ;

10°. Incendier autant de bâtimens ou arrêter leur incendie ;

11°. Etablir, ruiner autant de dépôts de vivres ;

12°. Abattre autant de cases de bois ou de forêts, qu'il peut, pour chaque opération, y employer de corps, de figures, ou de pièces et machines différentes qui, du même trait, n'ont fait aucun mouvement tactique.

CHAPITRE II.

DE L'ÉCHIQUIER.

« J'aime à voir des rochers, des ruisseaux,
« des prairies. »

DE LA BRETONNERIE.

§. VII. L'ÉTENDUE d'un théâtre de guerre moderne, ses chicanes naturelles ou artificielles, et ses variations ne peuvent être fixées en principes : tout dépend des joueurs; c'est pourquoi.

1°. Quant à l'étendue, on ne peut que fixer le maximum et le minimum, qui sera à ce jeu, de 66 cases en longueur, sur 40 en largeur, enfin de 2640 en surface pour le maximum; 49 sur 33 ou 1617 en surface pour le minimum. La planche 11 est tracée sur ce principe. (1)

(1) Pour éviter d'enluminer la planche II (opération très-coûteuse) les différentes couleurs des cases y sont indiquées héraldiquement : ainsi le blanc reste blanc; le noir est désigné, comme le sable, par des lignes horizontales et perpendicu-

2°. Les obstacles insurmontables que présente un champ de bataille, sont designés par des cases d'une seule couleur.

3°. Toute case qui est en partie marquée de noir désigne un terrein praticable pour toutes les figures, pièces et machines. La couleur noire est employée dans l'échiquier ordinaire; cette raison d'analogie l'a fait conserver ici comme désignant le terrein libre.

4°. Toute case en partie blanche annonce que le terrein est praticable, mais seulement pour une partie des troupes, des machines et des pièces. Ces cases sont ici employées pour désigner les chicanes naturelles du terrein. La couleur blanche contraste davantage avec les autres couleurs, parle plus à l'œil, c'est pourquoi elle a été préférée à toute autre.

6°. Les chicanes artificielles du terrein, telles que les retranchemens, les abatis; ont un signe particulier. (§ LXXIV.)

6°. Pour pouvoir varier à son gré le théâtre du jeu de stratégie, augmenter ou diminuer les obstacles et les chicanes naturelles; le rouge par des lignes perpendiculaires; le vert par des lignes diagonales de droite à gauche; le bleu par des lignes horizontales; enfin, le jaune par des points.

turelles, figurer tel champ de bataille possible, on fera faire pour l'échiquier au *minimum* 1617 cubes parfaits, de 3 centimètres. (1) On enluminera.

La première face, blanc et noir,
La deuxième face, en rouge et noir,
La troisième, en rouge et blanc,
La quatrième, en vert et blanc,
La cinquième, en bleu et blanc.

Les deux tiers des cubes auront la sixième face enluminée en bleu; un sixième des cubes sera enluminé en rouge, un douzième des cubes aura sa sixième case enluminée en vert, et l'autre douzième en jaune.

La table sur laquelle on formera l'échiquier, aura un mètre quatre décimètres et sept centimètres de longueur, sur un mètre de largeur; les rebords auront quarante-cinq millimètres de profondeur, afin

(1) En s'adressant, pour l'Allemagne, à Joseph Beiner, ouvrier à Kiesselegg, principauté de Waldbourg-Wolfegg-Waldsée, on se procure des jeux au prix de 55 florins d'Empire, 120 liv. tournois, ou 5 liv. sterling pour l'échiquier au *maximum;* et à celui de 44 florins, 96 liv. tournois, ou 4 liv. sterling pour l'échiquier au *minimum :* outre les 2640 ou 1617 cubes peints, on aura, pour chaque jeu, 940 figures, pièces ou machines, très-bien travaillées, et en étaim.

qu'ils puissent dépasser suffisamment les cubes. Les rebords seront resserrés, contenus par des équerres noyées, afin que tout soit solide, fixe et que rien n'accroche, ou les mains, ou les habits. Tout rebord en largeur sera percé de cent trous, afin que les joueurs puissent marquer les traits ou coups qui auront besoin d'être comptés; (§§, XCVIII, XCIX, C, CI, CVIII, CXXII.) Le dessous de la table sera garni de tiroirs à compartimens pour classer les figures, les pièces et les machines.

§. VIII. Le coup d'œil militaire ou l'habitude de juger le terrain militairement, est le fruit des réflexions plus compliquées que l'on ne pense: il faut le voir en géomètre pour en évaluer l'étendue; il faut le voir en tacticien pour y appliquer les mouvemens d'une armée, en raison des formes ou des accidens qu'il présente; il faut le voir en mécanicien, pour y découvrir à propos la possibilité de créer ou d'anéantir les obstacles, de sorte que quoique la formation ou la création de l'échiquier dépende (§ VII.) beaucoup de l'imagination des joueurs, il est à présumer que l'on en prendra les modèles dans la nature même, et de préférence sur les dernières scènes de la guerre qui vient de finir, ou dans

les mémoires des campagnes d'illustres généraux, des beaux siècles, où la victoire fut plus souvent le fruit du génie qui sait pourvoir à tout, qu'à l'audace prodigue de sang, à la trahison ou au nombre.

Mais si contre toute attente, on se composait un champ de bataille idéal, on ne saurait trop recommander de consulter des localités effectives, de ne jamais perdre de vue, que les avantages de chaque portion de terrein, outre sa force absolue, dépendent beaucoup de tout ce qui l'avoisine : qu'il sera donc de la dernière nécessité de planer sur l'ensemble du tableau, de chercher à bien connaître les rapports qui lient les différentes parties les unes aux autres, de supposer des entreprises sur les points les plus intéressans, de s'exercer à déployer tous les efforts et toutes les ruses qu'un ennemi peut tenter contre un corps de troupes destiné à défendre le terrein choisi et occupé. Cette méthode d'analyser ainsi tous les obstacles, en les menaçant tous également, et en mettant en œuvre tous les moyens capables de les forcer, ne peut qu'accoutumer à voir tous les objets sous le point de vue le plus militaire.

§ IX. Si les joueurs veulent combiner

leurs opérations sur un champ de bataille connu, la division qu'ils feront de l'échiquier, sera subordonnée à la position qu'auront les troupes belligérantes a l'époque où ils veulent commencer d'en suivre les opérations. Mais si l'échiquier était rangé idéalement et sans qu'on eût cherché à imiter un théâtre quelconque, ce qui suppose deux champs de bataille de fantaisie, la division devrait être égale entre les deux adversaires: la planche II est dressée pour cet objet, la frontière y est désignée par la ligne ponctuée qui passe par les points marqués 10, 89, 108, 187, 206, 285, 272, 317, 370, 415, 468, etc.

§ X. Chaque joueur ayant un partner, les cases 785 — 833 formeront la ligne de démarcation entre les deux partners.

§. XI. Que six personnes jouent, les chefs de chaque parti auront onze cases du centre, et les autres joueurs dix cases; de sorte que les lignes de démarcation passeront par nos cases 491 — 539 pour les uns, et par nos cases 1079 — 1127 pour les autres.

§. XII. Les cases mi-blanches, mi-noires, désignent des terreins praticables pour toutes les figures, pièces et machines.

§ XIII. Les cases en rouge et en noir, dési-

gnent des bâtimens qui par leur nombre et leur réunion forment des villes ou des villages ; ils font naturellement saillie sur le terrein et opposent plusieurs obstacles aux opérations de l'ennemi; ils empêchent l'action du feu de l'artillerie ennemie, au-delà de la première case des édifices qui se trouvent sous sa portée. Sont-ils occupés par l'infanterie, elle y est à l'abri de la cavalerie ennemie, et même du feu de l'infanterie, jusqu'à ce que celle-ci ait pénétré dans la première case du village.

L'infanterie, les dragons à pied et l'artillerie qui occupent les villages, peuvent néanmoins faire feu, quoiqu'étant à l'abri du feu ennemi.

Ces bâtimens sont susceptibles d'être mis en feu par les mortiers ennemis ou par les troupes qui s'y sont introduites.

§. XIV. Les cases en rouge et en blanc, désignent des montagnes praticables pour toutes les figures et pour toutes les pièces : les seules machines ne peuvent y passer.

§ XV. Les cases en vert et en blanc, désignent des bois ; l'infanterie et les dragons à pied peuvent seuls y passer : ces bois forment saillie sur le terrein et au-delà de leur première case, les troupes y sont à l'abri de l'effet des armes à feu, et du choc de la cavalerie ennemie. Ces

bois ne sont pas susceptibles d'être mis en feu comme les bâtimens. Pour rendre un bois praticable à la cavalerie et à l'artillerie, il faut le faire occuper par de l'infanterie ou des dragons à pied, et couvrir par des cartons blanc et noir, les cases vertes et blanches que ces corps occupent ou parcourent. La célérité de leur marche est naturellement restreinte par le déblayement de ces bois; c'est pourquoi ces figures ne peuvent parcourir que quatre cases au lieu de huit (§ XXV). Les bois peuvent aussi être abattus pour élever des retranchemens. (§ LXXV, G.)

§ XVI. Les cases en bleu et en blanc, désignent des terreins bourbeux, marécageux, où l'infanterie seule peut passer et où la cavalerie ne peut avoir de retraite qu'autant qu'elle met pied à terre et abandonne ses chevaux à l'ennemi.

§ XVII. Les cases bleues désignent de l'eau non-guéable; on peut néanmoins surmonter cet obstacle en jetant des ponts.

§ XVIII. Les cases enluminées en jaune, désignent des terreins tellement bas et bourbeux, que l'infanterie même ne peut y passer.

§ XIX Ces trois obstacles (§§ XVI, XVII et XVIII) n'offrant aucune saillie au-dessus du niveau du terrein, permettent

l'effet des armes à feu sur les cases au-delà, en tant que ces mêmes cases se trouvent dans la portée des dites armes.

§ XX. Les cases rouges, désignent des montagnes inaccessibles qui font saillie, et par conséquent mettent obstacle à l'effet des armes à feu.

§ XXI. Les cases vertes désignent des forêts impraticables pour toutes les armes. On peut cependant les percer en faisant occuper leur lisière par de l'infanterie ou des dragons à pied qui, par trait, parcourront deux cases au plus, et couvriront d'un carton vert et blanc les cases vertes qu'ils auront occupées dans leur marche. Ces forêts seront alors changées en bois et pourront devenir des terreins praticables pour toutes les armes, suivant les conditions prescrites au paragraphe XV.

§ XXII. Les cases qui se trouvent entre des cases rouges, des cases vertes et des cases jaunes, désignent des défilés.

Les différentes chicanes du terrein forcent les joueurs à combiner leurs mouvemens de manière à ne pas être arrêtés dans leur marche tant en avant qu'en arrière; à former d'avance leurs plans d'opérations d'après les formes du terrein et d'après l'échiquier, etc.

CHAPITRE III.

DES FIGURES.

« *Ludimus effigiem belli.* »
VID. SAC. LUD.

§ XXIII. Les figures sont employées au jeu de stratégie, pour réprésenter l'infanterie et la cavalerie qui se subdivise en dragons et en hussards.

§ XXIV. Les cavaliers sont indépendans de leurs chevaux ; mais avec cette unique différence que les dragons, seuls, peuvent mettre pied à terre et remonter à cheval à tout moment, devenir, au gré du joueur, cavalerie ou infanterie; les hussards, au contraire, ne peuvent combattre et agir qu'à cheval, et, s'ils se démontent, leurs chevaux sont censés la proie de l'ennemi. Ces hussards démontés ne servent pas comme infanterie en pleine campagne, ils sont envoyés dans la forteresse pour y faire ce service, jusqu'à ce que le joueur,

auquel ils appartiennent, ait pris des chevaux pour les remonter. Dans ce dernier cas, ils restent dans la forteresse, ou ils en sortent à volonté, comme cavalerie; mais ne peuvent, hors de la forteresse, faire le service de canonniers ni de pontonniers.

§ XXV. Toutes les figures, tant d'infanterie que de cavalerie, ont la même marche, c'est-à-dire celle de la reine des échecs, et ne diffèrent que par la célérité de leur mouvement, fixé ainsi qu'il suit :

L'infanterie de ligne marche sur huit cases, les dragons sur douze, les hussards sur seize, si toutefois la figure ne rencontre pas un obstacle résultant ou de la nature du terrein, ou des fortifications, ou des troupes.

§ XXVI. *Les hussards*, outre la marche de la reine, ont encore celle du cavalier des échecs, c'est-à-dire qu'ils vont de biais sur la troisième case, pourvu que la case intermédiaire ne soit pas occupée, n'ayant point, comme le cavalier des échecs, la faculté de sauter par dessus des pièces intermédiaires; et pourvu que la troisième case, à laquelle ils peuvent arriver par la marche du cavalier, n'offre pas un obstacle pour les hussards.

§ XXVII. Toutes ces figures peuvent restreindre leur marche, et ne sont pas forcées d'arriver à la 8e, 12e, ou 16e case. Leur marche est aussi forcément restreinte par les obstacles que la nature du terrein, ou les fortifications, ou les troupes opposent.

§ XXVIII. L'infanterie en général et les dragons (§ XXIV), dans le cas où ayant mis pied à terre ils sont devenus simples fantassins, ont deux manières de battre : par le feu, et par l'arme blanche ou par le choc des masses.

Dans le premier cas, ils battent sans bouger,

1°. Un corps de cavalerie ennemie qui s'avancerait contre eux sur les cases du premier rectangle de leur front (1), ou sur la case moyenne du second rectangle ;

2°. Un corps d'infanterie ennemie qui prêterait le flanc ;

3°. Un corps d'infanterie ennemie qu'ils attaqueraient, conjointement avec un autre corps, par un feu supérieur ; à moins que

(1) Par premier rectangle de front, on entend la case qui se trouve vis-à-vis du front d'une seule figure, avec les deux cases latérales qui enclavent cette première ; le second rectangle contient les cases situées immédiatement après ce premier rectangle, etc.

celui-ci n'usât du droit qu'il a de l'enfoncer à l'arme blanche.

Dans le cas où les figures attaquées de front sont égales aux figures attaquantes, l'attaque est sans effet.

Dans le second cas, celui de l'arme blanche, chaque figure d'infanterie détruit une figure ennemie qui se trouve sur les cases du premier rectangle de son front, et prend alors la place de la figure battue.

§ XXIX. Les figures, les pièces, les machines battues par le feu ou par l'arme blanche, sont censées détruites, sont enlevées par le vainqueur et mises à part.

§ XXX. En général, la cavalerie n'a de force que dans son choc ou à l'arme blanche; son feu est nul, de sorte qu'elle doit faire un mouvement pour battre, tandis que l'infanterie bat en marchant et de pied ferme.

§ XXXI. Les dragons, en tant qu'ils sont montés, détruisent, sur les douze cases de leur marche (n'importe qu'ils marchent de front ou de toute autre manière) un corps d'*infanterie ennemie* d'égale force à eux, et prennent la place du corps battu.

Quand ils marchent de front, ils détruisent aussi sur ces douze cases autant de corps de *cavalerie ennemie* qu'ils en rencontrent,

à condition cependant de s'arrêter dans leur marche après avoir détruit le premier corps ennemi de cavalerie qui s'est défendu à l'arme blanche, ou qui a été protégé par l'action du feu d'un autre de ses corps.

§ XXXII. Les hussards détruisent,

1°. Lorsqu'ils marchent de front autant de *corps de cavalerie* qu'ils en rencontrent sur les seize cases de leur marche, à condition cependant de s'arrêter après avoir détruit le premier corps de cavalerie ennemie, qui est soutenu par l'arme blanche ou par l'action du feu d'un autre de ses corps;

2°. Soit qu'ils marchent de front ou de toute autre manière, ils détruisent un corps d'*infanterie ennemie* d'égale force à eux;

3°. Ne pouvant mettre pied à terre, ils ne peuvent devenir fantassins et servir une batterie ou un équipage de pont, ni les rendre mobiles;

4°. Comme cavalerie (§ XXX) ils ne peuvent, ainsi que les dragons, faire usage des armes à feu.

§ XXXIII. La figure I^re^ de la première planche représente un fantassin;

La figure II un dragon;

La figure III un hussard;

La figure IV un dragon démonté;

La figure V un hussard démonté.

Les autres figures seront expliquées dans les chapitres suivans.

§ XXXIV. Chaque figure ne désigne pas seulement un homme isolé de chaque arme, mais bien un bataillon ou un escadron.

CHAPITRE IV.

DE L'ARTILLERIE.

« *Dùm flammas Jovis, et sonitus imitatur olympi.* »
VIRG.

§ XXXV. L'ARTILLERIE se subdivise en,

1°. Artillerie de siége;
2°. Artillerie de campagne ou légère;
3°. Mortiers ou obusiers.

§. XXXVI. Ces pièces suivent toutes la marche de la tour des échecs.

§. XXXVII. La célérité des pièces est réglée à sept cases pour l'artillerie légère et pour les mortiers, et à six cases pour l'artillerie de siége.

§. XXXVIII. L'artillerie de siége, les mortiers et les obusiers portent aux cases du premier et second rectangles, sur lesquelles ils sont braqués, ainsi qu'à la case moyenne du troisième rectangle.

L'artillerie de campagne porte aux cases du premier et second rectangles de son

front. Ces pièces battent sur les cases de leurs portées.

Un ou plusieurs corps ennemis, démontent des pièces d'artillerie qui leur prêtent le flanc, ou qui n'ont pas de canonnier pour les servir, et ruinent, sur les cases de leurs portées, des pontons et des retranchemens.

Une batterie de siége enlève ou détruit, par trait, deux hauteurs de retranchement, tandis qu'une batterie de campagne n'en détruit qu'une seule par trait.

Les mortiers et les obusiers ont cela de particulier, qu'ils ne battent qu'une seule case des sept qui sont dans leur portée.

§ XXXIX. La force des pièces est ainsi réglée : deux batteries de campagne valent une batterie de siége ; les obusiers et les mortiers sont évalués comme les batteries de campagne, deux en valent une de siége.

§ XL. Toute pièce d'artillerie a besoin de bras pour être mise en activité. Toute batterie exige donc des canonniers pour la servir, et des troupes pour la soutenir.

§ XLI. La figure VI de la première planche indique la forme d'une batterie. La base de cette pièce est un rectangle de la largeur d'une case de l'échiquier, sur deux de longueur ; sa surface est divisée en deux

carrés égaux *A, B, F, G,* et *A, C, E, F.* On place sur le premier, la figure VII, qui représente un canon de siége; au point *D* on fixe une aiguille garnie d'un bouton, dont la couleur annonce auquel des joueurs la pièce appartient. Cette aiguille, placée verticalement, donne de la facilité pour faire mouvoir la pièce, et fait mieux apercevoir les batteries. L'autre carré est appelé la *place des canonniers*, et, tant qu'il n'est pas occupé par une figure d'infanterie ou par un dragon à pied, la pièce est inactive et la batterie immobile.

§ XLII. La place de la batterie, garnie de son canon, rend la case occupée impraticable, comme si elle était de couleur jaune (§ XVIII) : dans le cas contraire, c'est un terrein praticable, et où l'on peut placer toutes sortes de figures et de pièces.

Il n'en est pas de même de la case appelée *place des canonniers;* si elle est vide, elle peut être garnie d'une seconde pièce.

§ XLIII. La figure VIII de la première planche représente une pièce de campagne;

La figure IX un mortier ou un obusier.

§ XLIV. Dans leur marche et dans leur portée, les batteries peuvent restreindre leur action, et ont même la faculté de bat-

tre une case sans toucher aux intermédiaires, et d'imiter le ricochet.

§ XLV. L'artillerie ne peut, d'un même trait, manœuvrer et tirer.

§ XLVI. L'artillerie ayant une portée directe et ne produisant son effet que de face, on peut être à côté sans rien craindre de son feu, tant qu'elle garde la même position; mais on peut aussi être atteint par le canonnier, si on vient dans sa portée.

§ XLVII. Une batterie établie, et ayant son canonnier, empêche une batterie ennemie de s'établir sur les cases de sa portée; mais si l'artillerie ennemie, par défaut de calcul ou dans l'espoir qu'elle ne sera pas aperçue, vient à s'y placer, l'adversaire ayant le trait peut démonter la pièce et l'ôter du jeu; mais si elle n'a pas été découverte, le trait suivant, l'ennemi détruit les pièces qui sont sous le feu de la batterie qu'il avait fait avancer, comme l'adversaire, avec de l'attention, eût pu, le trait étant à lui, démonter cette batterie.

§ XLVIII. Les batteries peuvent être établies de manière que les pièces soient sous le feu de l'artillerie ennemie et les canonniers au-delà, et *vice versâ*; dans ce cas, toutes les figures et les pièces qui sont sous le feu de l'ennemi, sont enlevées du jeu, tandis

que les autres restent en place. Mais il faut observer :

1°. Que si ce sont les canonniers qui se trouvent sous le feu des pièces ou des figures ennemies, la pièce qu'ils servaient, quoique restant en place, devient inactive jusqu'au moment où le canonnier tué aura été remplacé; 2°. que si c'est au contraire la batterie elle-même qui est sous le feu d'une des pièces ennemies, elle est démontée, et le canonnier peut, le trait suivant, ou rester en place, ou suivre sa propre marche.

§ XLIX. Une batterie peut aussi être sous le feu de l'artillerie ennemie, sans que la 2e soit dans la direction du tir de la 1re; par ce moyen on a la possibilité de repousser une batterie par une batterie, d'avancer avec de l'artillerie sur une batterie établie, et de la forcer à changer de position.

§ L. Les batteries, outre leur marche comme la tour des échecs (§ XXXVII), doivent, dans plusieurs cas, exécuter une des trois sortes de conversions qu'on va décrire. A l'égard de chaque batterie, la conversion se fait toujours sur un des côtés qui sert de pivot, tandis que l'autre est l'aile mouvante et mobile : ces trois conversions se distinguent en ordinaire, moyenne et majeure.

1°. Dans celle que nous nommons ordinaire, l'aile mouvante ne passe que sur une seule case, qui s'appelle case complémentaire;

2°. Dans la moyenne, l'aile mobile passe sur trois cases;

3°. Dans la majeure, l'aile mouvante embrasse cinq cases complémentaires, la case occupée et celle à occuper non comprises.

Il est des cas où les cases complémentaires des conversions ordinaires ou moyennes sont embarrassées ou rendues impraticables par la nature, l'art ou par des troupes qui les occupent. On est alors obligé de faire un plus long circuit pour arriver au but, et d'employer la conversion majeure.

Dans la conversion ordinaire, le pivot ne fait qu'un quart de conversion; dans la moyenne, un demi-tour; et dans la majeure trois-quarts de tour, la position occupée comprise. Le joueur peut, par le moyen de ces trois conversions, donner quatre directions différentes à une même batterie.

§ LI. La conversion que fait une batterie sans que l'artilleur change de place, est une opération de tactique (§ VI); quand c'est la batterie qui est le pivot, et que l'ar-

tilleur marche, cette opération devient stratégique.

§ LII. Lorsque deux ou plusieurs batteries réunies forment un rectangle, elles peuvent être mises en mouvement d'un seul et même trait; le joueur a néanmoins toujours la faculté de les faire mouvoir isolément.

§ LIII. La réunion de plusieurs batteries donne des batteries de force différente; ainsi on a des batteries simples, des batteries doubles, triples, quadruples, etc. Chaque batterie empêche une autre batterie, de force égale (§ XLVII), de s'établir sous son feu; mais elle est aussi repoussée par une batterie supérieure qui avance sur elle. Toutefois, pour ce dernier cas, il faut que le rectangle soit mis en mouvement d'un seul trait, et de manière que la batterie qu'on veut repousser soit sous le feu de la première batterie du rectangle attaquant.

§ LIV. Plusieurs batteries, n'importe leur nature, peuvent être réunies; et dès-lors une seule figure suffit pour les rendre actives et mobiles. Mais il faut observer :

1°, Que, lorsque les *places de canonniers* des batteries seront l'une sur l'autre, et que les batteries ne formeront pas un rec-

tangle, celles-ci seront actives, s'il y a une figure sur les *places des canonniers* entassées; mais elles ne seront mobiles qu'isolément, et non ensemble : seulement il sera libre au joueur de faire mouvoir celle des deux batteries qu'il voudra, en laissant l'autre en place et inactive;

2°. Que, si une *place de canonnier* d'une batterie est occupée par une autre batterie, et que sur la *place des canonniers* de cette dernière il y ait une figure, les deux pièces seront actives; mais elles ne pourront être jouées d'un seul trait toutes les deux, parce qu'elles ne forment pas un rectangle, et on ne pourra en choisir une pour la faire mouvoir isolément : on sera, au contraire, forcé de prendre la seconde batterie, qui a son propre artilleur pour la servir.

§. LV. *Il* est très-essentiel de distinguer les pièces que l'on démonte, encloue, détruit, de celles que l'on prend; les premières ne peuvent plus reparaître sur le jeu, tandis que le joueur peut se servir des autres.

Toutes les fois qu'un joueur peut occuper la *place des canonniers* d'une batterie ennemie, soit avec une figure d'infanterie ou de cavalerie, soit en y mettant une

pièce, la batterie lui appartient, ce qui peut arriver :

1°. Lorsqu'il trouve la place vide et non battue par une pièce ennemie ;

2°. Lorsqu'il bat avec une pièce la *place des canonniers* d'une batterie ennemie, sans pouvoir y être battu par l'artillerie ennemie, alors il y porte une figure, et la pièce est prise.

Au contraire, quand il bat la *place des canonniers* avec une de ses pièces, et que l'artillerie ennemie porte sur cette même *place des canonniers*, ces canonniers seuls sont tués ; mais la pièce n'est pas prise, elle est seulement inactive ; elle ne sera réellement prise, que quand un des deux joueurs aura pu faire retirer l'artillerie ennemie qui bat cette *place des canonniers*, et qu'il aura pu la faire occuper par une figure.

La crainte qu'une pièce ne tombe au pouvoir de l'ennemi, peut engager à la détruire :

1°. Celui qui occupe la *place des canonniers* d'une batterie, peut enlever la pièce du jeu, et du même trait, le canonnier peut faire un mouvement stratégique, ou un autre mouvement tactique, ou bien rester en place ;

2°. Plusieurs batteries étant servies par

une même figure, le joueur à qui appartient cette figure, peut les détruire toutes du même trait;

3°. En tirant avec son artillerie sur la sienne ou sur celle de l'ennemi, on démonte les pièces que l'on peut atteindre;

4°. Lorsqu'on bat avec une pièce la *place des canonniers* d'une batterie, et que cette place n'est pas sous le feu de l'artillerie ennemie, on peut détruire la pièce sans y porter une figure, tandis que, pour prendre cette pièce, il faut, comme on vient de le voir, porter une figure à cette *place de canonniers* battue.

§. LVI. Tout bâtiment et tout pont qui se trouve sous la portée d'un mortier ou d'un obusier, peut être mis en feu.

§. LVII. Si le bâtiment ou le pont auquel on a mis le feu, en a d'autres de contigus, l'incendie s'y communique de lui-même.

§. LVIII. Dès qu'on veut incendier, on avertit que l'on fait tirer l'obusier, et au premier trait, si c'est un pont, ou au troisième, si c'est un bâtiment, l'attaquant place un carton rouge sur la case allumée. Le trait suivant, l'attaquant place autant de cartons rouges qu'il y a de bâtimens ou de ponts adjacens et contigus à celui qui brûle.

§. LIX. L'adversaire voulant arrêter l'incendie, abat un des bâtimens contigus, et marque cette destruction en couvrant d'un carton noir et blanc la case à préserver de l'incendie; mais il faut pour cela, qu'il ait des figures ou des pièces qui portent sur la case à garantir, et que la force de ses figures ou de ses pièces soit supérieure à celle de l'attaquant; car si elles étaient égales, l'incendie ne pourrait être arrêté, attendu qu'une force quelconque ne peut être vaincue par une force égale.

Il est à observer qu'à chaque trait, on ne peut abattre qu'un bâtiment, tandis que l'incendie se communique de tous les côtés à la fois : la supériorité de l'attaquant paraît au premier coup d'œil hors des règles ordinaires; car les progrès de l'incendie ne pouvant être dirigés par lui, ils dépendent bien plutôt des circonstances; néanmoins comme le feu, est par lui-même un élément très-actif, et que les habitans du lieu incendié ne peuvent qu'avec beaucoup de peine en arrêter le progrès, il a paru nécessaire, au jeu de stratégie, de laisser cet avantage à l'attaquant, l'adversaire devant prendre le moyen de s'en préserver.

Le feu que les troupes allument elles-mêmes (§. XIII) se marque, se communi-

que et s'arrête par les mêmes moyens que tout incendie.

Ici l'avertissement préalable (§. LVIII), n'a pas lieu, attendu que les troupes agissent de près, au lieu que les mortiers, sorte d'armes dont le projectile décrit une parabole, agissant de loin, mettent rarement le feu du premier coup.

§. LX. Si toutes les troupes et toutes les pièces ou machines, qui se trouvent sur les cases incendiées ne sont pas retirées, le trait qui suit l'incendie, elles deviennent la proie des flammes.

§. LXI. Toute case incendiée est impraticable six traits après qu'elle a été marquée, et se trouve dans le même état que si elle était en jaune. Après ces six traits, on la marque d'un carton noir et blanc (§. LXXIII).

L'incendie est un moyen efficace pour chasser l'ennemi d'un poste, pour couper momentanément la communication que ce lieu donnait; mais c'est ici qu'on doit montrer de la répugnance pour toute destruction ou gratuite, ou funeste même au vainqueur, dans le cas possible d'un revers, et où les affections morales viennent faire du jeu de la stratégie un essai-pratique de prudence et d'humanité.

§. LXII. Quoique au chapitre II, on ait expliqué les obstacles que la nature oppose au feu de l'artillerie, il est cependant nécessaire de les résumer ici, attendu que ce qui regarde l'artillerie, peut aussi s'appliquer à la mousqueterie,

1°. En plaine, toute arme pyrobalistique ne peut tirer au-delà de la moindre hauteur;

2°. D'une hauteur, elle ne peut tirer sur une plaine située au-delà d'une hauteur pareille à celle qu'elle occupe, quand même cette plaine serait dans sa portée.

3°. Mais le contraire a lieu quand la hauteur occupée est supérieure à celle qui la sépare de la plaine.

4°. Les batteries des hauteurs repoussent, à force égale, celles de la plaine ou des hauteurs inférieures.

5°. La moindre hauteur augmente d'un degré la force de chaque batterie.

6°. Des batteries sur des hauteurs égales, restent égales.

7°. Quoique les hauteurs et les bâtimens (cases où il entre du rouge), et les forêts (cases où il entre du vert), mettent obstacle au tir des armes à feu, il est à observer que les cases où il entre du bleu, ou qui sont enluminées en jaune, n'y mettent aucun

obstacle, et permettent de tirer sur les cases qui sont au delà d'elles.

8°. Les retranchemens sont un obstacle au feu ennemi.

9°. L'artillerie pouvant tirer à ricochet, ne peut néanmoins dépasser que les seules cases occupées par des figures, des pièces ou des machines, sans pour cela tirer au-delà du moindre retranchement ennemi.

N. B. Quelques-unes des observations qu'on vient de lire ne sont pas d'une justesse militairement démontrée; néanmoins elles ont paru indispensables, pour habituer les joueurs à calculer l'importance des hauteurs et des retranchemens.

CHAPITRE V.

DES PONTS.

« . . . . . *Portas*
« *Explorant, pontesque et propugnacula jungunt.* »
VIRG. Æ.

§ LXIII. LES eaux exprimées sur l'échiquier du jeu de stratégie sont toutes supposées si profondes (§ XVII) qu'on ne peut les passer sans pontons.

L'équipage pour transporter les pontons s'appelle haquet. Cette machine (fig. XX), absolument semblable à la base d'une batterie, n'est admise dans ce jeu que pour faciliter les mouvemens des pontons, déterminer leurs conjonctions, et fixer les conditions nécessaires pour jeter, retirer ou détruire ceux-ci; c'est pourquoi cette machine sans pontons est nulle, et on est libre de mettre sur un haquet tout ce que l'on pourrait placer sur un terrain praticable, que le haquet soit garni de ses pontons ou non; et quand il n'est pas occupé par une figure, on peut y établir de l'artillerie ou

d'autres pontons ou d'autres haquets, y construire aussi un retranchement; le tout quand même ce haquet aurait ses propres pontons, en totalité ou en partie.

1°. Chaque haquet est numéroté, et contient quatre pontons, deux sur chacune de ses faces.

2°. Ces pontons sont des carrés de carton fin, portant le numéro du haquet auquel ils appartiennent (fig. XXI). Il faut distinguer soigneusement dans les haquets leurs deux parties. On appelle celle sur laquelle l'aiguille est fixée *la principale*, et l'autre *la collatérale*.

3°. Le revers de chaque marque de pont sera coloré de rouge, pour marquer les incendies et désigner leurs progrès.

§ LXIV. Les haquets sont dans le cas de toutes les machines qui n'ont point de mouvement propre, et qui n'en reçoivent qu'autant qu'on y joint des figures d'infanterie ou des dragons démontés; ainsi ces haquets, quoique garnis de leurs pontons, seraient immobiles sans au moins un pontonnier; mais dans ce cas ils sont absolument assimilés aux batteries pour leurs mouvemens, pour leurs réunions et pour leurs conversions.

La célérité des haquets est ainsi réglée :

Un haquet chargé de quatre pontons marche sur quatre cases; chargé de trois pontons, sur cinq cases; chargé de deux pontons, sur six cases; chargé d'un ponton, sur sept cases, toujours dans la direction de la tour des échecs.

§ LXV. Les équipages de pont sont arrêtés, non-seulement par les cases impraticables pour l'artillerie, mais encore par les hauteurs. (§ XIV.)

§ LXVI. L'action de descendre un ponton d'un haquet, et de le placer sur une case de la rivière, s'appelle jeter un pont; mais il faut pour cela,

1°. Que la *principale* du haquet, dont on veut jeter les poutons, soit garnie d'une figure; car point d'action sans figure;

2°. Que le haquet touche immédiatement à la rivière, n'importe par lequel de ses côtés ou même de ses angles;

3°. Que le premier ponton jeté touche au haquet, et les autres à celui-là;

4°. Que les cases, sur lesquelles on veut jeter un pont, ne soient pas battues par des figures de l'adversaire en force égale à celles du joueur qui veut jeter le pont; que celui-ci ait la supériorité des forces.

5°. Si l'on a des batteries qui battent les cases sur lesquelles on veut jeter un pont,

on peut le jeter sans s'inquiéter du feu des simples figures de l'adversaire, attendu que ces figures sont supposées contenues par l'artillerie qui protége l'opération.

6°. On peut aussi établir un pont dans un poste plus fortement attaqué que défendu; mais c'est en courant les risques de le voir détruire le trait suivant.

7°. Si la case où l'on veut jeter le pont est sous le feu des batteries des deux joueurs, l'adversaire peut à la vérité détruire le pont, mais seulement par son artillerie et non par ses figures.

8°. Les cases bleues, qui étaient impraticables, cessent de l'être, c'est-à-dire deviennent accessibles quand elles sont couvertes d'un ponton.

§ LXVII. Un pontonnier étant sur la *principale* d'un haquet, et toutes les conditions du paragraphe précédent étant remplies, on peut jeter le pont, quand même ce haquet serait embarrassé par d'autres haquets, par des pièces ou par des figures, et même si on avait construit un retranchement dessus; car, dans ce cas, on tire les pontons de dessous ces embarras, et on les place où ils doivent être; mais il peut arriver l'un des cas suivans :

1°. Qu'un haquet soit mis sur un autre,

de manière que leurs *principales* et leurs *collatérales* soient les unes sur les autres; ce qui présente deux cas. A supposer qu'il n'y ait des figures que sur les *collatérales*, on ne peut jeter aucun des pontons. Si les pontonniers sont sur les *principales*, on peut se servir des pontons que l'on veut, de ceux de dessus ou de dessous;

2° Que les haquets soient l'un sur l'autre, de manière que la *principale* du premier se trouve sur la *collatérale* du second, et la *collatérale* sur la *principale*. Or, le pontonnier est-il sur la *principale* du premier haquet, on ne peut jeter que les pontons du premier; le pontonnier est-il sur la *collatérale* du premier, on ne peut jeter que ceux du second, attendu que le pontonnier n'est censé être que sur la *principale* du second. S'il y a un pontonnier sur chaque face, les *principales* des deux haquets étant garnies, ils sont disponibles tous les deux à volonté.

§ LXVIII. Lorsque chacun des joueurs occupe une partie du même haquet il est immobile, et ne peut être joué ni par l'un, ni par l'autre.

§ LXIX La marche des haquets entassés, présente le cas que voici :

1°. Lorsque la surface d'un des haquets

couvre exactement celle de l'autre, et que les deux haquets sont chargés de leurs pontons, on ne peut, du même trait, en mouvoir qu'un seul, mais n'importe lequel.

2°. Quand seulement un des deux est garni de ses pontons, et l'autre vide, on peut les mouvoir ensemble, comme s'il n'y en avait qu'un seul.

3°. Sont-ils tous les deux vides, on peut les faire mouvoir ensemble.

N. B. L'entassement doit avoir été suivi de l'occupation des haquets par un pontonnier qui les met en mouvement.

4°. Lorsque la surface d'un haquet ne couvre pas entièrement celle de l'autre, et forme un rectangle, on peut les faire mouvoir du même trait, si les parties entassées sont garnies d'un pontonnier et que les deux haquets soient vides, ou qu'il n'y en ait qu'un seul de chargé ; au lieu que si les deux sont chargés, et que les parties entassées soient garnies d'une figure, on ne peut en faire mouvoir qu'un seul à la fois, mais à volonté.

5°. Le pontonnier est-il sur une des parties non entassées, il n'y a de mobile que le seul haquet sur lequel est ce pontonnier.

6°. Quand la surface d'un haquet ne

couvre pas celle de l'autre, que par leur réunion ils ne forment pas un rectangle, et que le pontonnier se trouve sur ces parties entassées, on ne peut les mouvoir ensemble, mais bien séparément, l'un ou l'autre, au choix du joueur.

7°. Si le pontonnier se trouve sur une partie non entassée, il n'y a de mobile que le haquet occupé, et si chaque haquet a un pontonnier, chacun a son mouvement propre, indépendant.

Ces détails naissant d'un même principe, ne rebuteront que le militaire novice, qui ne sait point encore de quel usage sont les pontons et les haquets. En relisant notre § LXIX, avec l'échiquier stratégique et les pièces sous les yeux, tout officier intelligent nous comprendra sans le moindre effort, et retiendra nos indications pour la vie.

§ LXX. Tout ce qui est entier sur un haquet, peut marcher en même tems que lui, tandis que ce qui n'y est qu'en partie ne peut marcher du même trait, qu'autant qu'il forme un rectangle : ce qui présente les observations suivantes :

1°. Un haquet occupé par un retranchement ou par une batterie, peut être tiré de dessous, être mis en mouvement, quoi-

que le retranchement ou la batterie reste en place (LXXXI).

2°. Deux figures étant ensemble sur un même haquet, on ne peut faire marcher le haquet avec l'une, et laisser l'autre en place.

3° Toute figure qui est sur un haquet peut abandonner le haquet, vu qu'elle a un mouvement propre et intrinsèque. C'est dire qu'une personne peut descendre de voiture pour marcher à pied : encore faut-il l'articuler dans l'exposition d'un jeu fidèle image du grand art de la guerre.

§ LXXI. Il est des circonstances où l'on retire un pont qu'on vient de jeter, soit pour le transporter ailleurs, soit pour couper aux ennemis la communication, ou pour ralentir leur marche; mais il est aussi des cas où on n'a pas le tems nécessaire pour cette opération, et où l'on est forcé de détruire son propre pont; il y a d'autres circonstanees, où craignant qu'un équipage de pont ne soit pris, on le ruine sur les haquets mêmes; enfin, il est aussi possible que voyant l'ennemi prêt à jeter un pont, on veuille ruiner cet équipage; c'est pourquoi il faut très-soigneusement distinguer un pont retiré ou pris, d'avec un pont détruit ou brûlé.

1°. Retirer un pont ne s'entend ici que d'un pont qu'on a déjà jeté soi-même.

2°. On ruine, on détruit, on brûle les ponts qui sont jetés, et ceux qui sont encore sur les haquets.

3°. Un pont retiré sert au joueur qui l'a retiré, et qui peut le jeter de nouveau.

4°. Tout pont ruiné, est enlevé du jeu pour ne plus y reparaître.

5°. Ce qui a été dit, § LV, de la prise des batteries, s'applique aussi aux équipages complets de pont, et aux haquets vides, chargés, n'importe le nombre des pontons; le joueur qui peut occuper un haquet par une figure, devient possesseur de ce haquet, soit que la figure s'établisse sur la *principale*, ou sur la *collatérale*.

§ LXXII. On retire un pont quand on replace les pontons déjà jetés sur le haquet du même numéro qu'eux, sans s'embarrasser néanmoins si les deux qui étaient sur la *principale*, sont de nouveau à la même place; on observe seulement que chaque haquet ne peut recevoir que quatre pontons; mais pour pouvoir retirer un pont, il faut :

1°. Occuper avec une figure la *principale* du haquet dont on veut retirer le

pont, soit que cet équipage appartienne à l'un ou à l'autre des joueurs.

2°. Que le haquet touche les pontons jetés.

3°. Lorsque deux figures du même joueur occupent les deux parties d'un haquet, elles ne l'empêchent pas de retirer les pontons comme elles ne l'auraient pas empêché de les jeter.

4° Les deux joueurs occupant chacun une partie d'un haquet par leurs figures, celui qui occupe la *principale* ne peut retirer les pontons, ni celui qui occupe la *collatérale*.

5°. Des figures amies ou ennemies qui sont sur un ponton, empêchent de le retirer.

6°. Des pièces ou des machines abandonnées n'empêchent pas de retirer les pontons qu'elles occupent, mais elles sont censées elles-mêmes être détruites.

7°. L'ennemi ayant des batteries qui portent sur des pontons jetés, empêche de les retirer.

8°. Si les batteries ennemies ne font que de s'établir, on peut, le trait suivant, retirer les pontons; mais après ce trait, il est trop tard pour les retirer, parce que ces batteries ont eu le tems d'être mises en état de jouer.

§ LXXIII. La destruction des ponts peut s'opérer de huit manières différentes, qu'il est important de bien retenir, afin de pouvoir employer celle qui est la plus analogue à la circonstance.

Celui qui occupe, avec une figure, la *principale* d'un haquet, peut.

1°. Ruiner, d'un seul trait, tous les pontons qui sont sur ce haquet, et, du même trait faire continuer la marche de cette figure, ou la laisser sur cette case ;

2°. Si le haquet est en contact avec des pontons déjà jetés, cette même figure peut, d'un seul trait, ruiner les pontons établis, et ceux qui sont encore sur le haquet; continuer ensuite sa marche, ou rester en place, sans que cette destruction et cette marche comptent plus d'un trait. Si tous les pontons sont ruinés, on les enlève du jeu, ainsi que leur haquet ;

3°. Celui qui occupe, avec une figure, la *collatérale* d'un haquet, ne peut détruire que les pontons qui sont sur cette *collatérale;* mais, du même trait, cette figure peut ou rester en place ou suivre sa marche ;

4°. Une figure qui se trouve sur un ponton établi, peut, du même trait, le détruire et marcher;

5°. Une figure qui n'est éloignée d'un

ponton jeté que de la simple portée du mousquet, et qui n'est pas empêchée, par les chicanes du terrain ou par des figures ennemies, de communiquer avec ce ponton, peut le détruire; mais ne peut marcher du même trait, attendu que l'on suppose qu'étant allée au pont pour le détruire, elle est ensuite revenue à sa place;

6°. Tous les pontons qui se trouvent à la portée du canon peuvent être ruinés d'un seul et même trait;

7°. A chaque trait, les mortiers et les obusiers ne peuvent ruiner que les pontons qui sont sur une seule case;

8°. Les mortiers et les obusiers mettent, du premier trait, le feu aux pontons qu'ils atteignent, que les pontons soient jetés ou encore sur les haquets; et ce feu s'éteint ou se communique selon les règles prescrites pour les bâtimens (§ LVIII, LIX, LX), avec la différence que nous allons expliquer.

1.° Si les pontons sont établis, on peut arrêter l'incendie en retirant ou en détruisant les pontons contigus à l'objet incendié;

2.°. Les pontons étant retirés ou détruits, les cases qu'ils occupaient deviennent d'elles-mêmes impraticables, et n'ont pas besoin d'être marquées d'un carton noir et blanc;

3°. Dès que les marques rouges ne sont plus nécessaires pour indiquer les progrès de l'incendie, elles sont enlevées du jeu en même temps que les pontons incendiés;

4°. Si l'obusier met le feu aux pontons qui sont sur un haquet, ou que le feu s'y communique, il suffit pour arrêter l'incendie, d'enlever les pontons adjacens; et quand le feu a cessé, les cases qu'occupaient les machines incendiées sont de suite praticables, sans qu'on ait besoin d'attendre les six traits comme pour les bâtimens (§ LXI).

5°. Une figure qui est sur un pont déjà jeté peut y mettre le feu et l'abandonner.

N. B. Les pontons fortifiés ne sauraient être détruits par les cinquième et sixième moyens, car le canon, avant de détruire le pont, devrait raser le retranchement qui le couvre; néanmoins si, par les septième et huitième moyens, on mettait le feu aux pontons voisins, il se communiquerait de lui-même aux pontons retranchés. De pareilles observations ne sont faites qu'afin que rien ne soit omis, car un sens droit les supplée toutes.

CHAPITRE VI.

DES RETRANCHEMENS.

« D'un rempart de gazon, faible et prompte barrière
« Que l'art oppose à peine à la fureur guerrière,
« L. M...., I. V...., C..... d'un même effort,
« Arrêtent une armée, et repoussent la mort.

VOLTAIRE.

§ LXXIV. UN retranchement est un obstacle que l'art oppose à l'ennemi; on en fait avec des arbres abattus et entassés, avec des chariots, des fascines ou de la terre; mais toutes ces différentes sortes de retranchemens ayant pour but commun d'arrêter les progrès de l'ennemi, et de se mettre un peu à l'abri de son feu, on a cru pouvoir les confondre et les exprimer par un seul et même signe.

La figure X, planche première, désigne un carré de carton égal en surface à une case de l'échiquier; il est rouge, avec une croix jaune pour un joueur, et brune pour l'autre. Chaque joueur a autant de ces marques qu'il veut, attendu qu'elles ne représentent que de la terre, qu'on est censé

trouver partout. Sur une des faces est une seconde croix de S. André aux couleurs du joueur ; cette croix fait distinguer le front du retranchement.

§ LXXV. Pour retrancher un poste, il faut occuper cette case ou la commander par une figure d'infanterie ou de dragons à pied.

1°. La figure qui commande ne peut raisonnablement être plus éloignée que d'une simple portée de fusil de la case à retrancher.

2°. Tant qu'une case est battue par des batteries ennemies, on ne peut entreprendre de la retrancher.

3°. Une case battue par des figures de chaque joueur, à forces égales, ne peut être retranchée.

4°. Il n'y a que les cases d'une seule couleur (§ VII.) qui ne puissent être retranchées.

5°. Cependant les cases bleues peuvent l'être, si elles sont couvertes d'un ponton.

6°. Couvrir une case avec un signe de retranchement, s'appelle se retrancher.

7°. Chaque figure ne peut retrancher, du même trait, qu'une seule case noire et blanche ; mais elles en retranchent trois vertes et blanches contigues. (§ XV.)

8°. On peut, du premier trait, poser trois signes de retranchement; mais quant aux suivants, on ne peut, chaque trait, en poser plus d'un seul. Ainsi il faut quatre traits pour élever un retranchement de six de hauteur.

9°. Quoiqu'on ne puisse (2°.) retrancher une case exposée au feu de l'artillerie ennemie, ni celle qui est battue (3°.) par des figures de forces égales, néanmoins on continue une fortification commencée, si celle-ci est protégée par le feu de l'artillerie du joueur, quand même l'artillerie ennemie serait supérieure: dans ce cas on envoie des figures renforcer la défense de ce poste battu par l'artillerie ennemie.

§ LXXVI. Un retranchement rend la case qu'il occupe, impraticable pour tous les cas quelconques, comme si elle était rouge. Il garantit du feu ennemi, les figures et les pièces qui sont derrière.

Celui qui élève un retranchement, est censé avoir pris ses mesures pour pouvoir tirer au-delà de son retranchement.

§ LXXVII. Un retranchement ne forme pour les ennemis un obstacle important, qu'autant qu'il est plus fortement défendu qu'attaqué, et dans les deux cas (attaque ou défense) il peut l'être par de l'artillerie

seule, par des figures seules, ou par des figures et de l'artillerie réunies.

§ LXXVIII. Un retranchement peut être rasé, abattu ou ruiné.

1°. Le joueur qui occupe un retranchement, peut, d'un seul trait, le raser en entier, de quelque force que soit ce retranchement; pour cela, il suffit d'en enlever toutes les marques, quelque nombreuses qu'elles puissent être; mais il ne lui est pas permis de se placer, de ce même trait, sur la case rasée, de la passer, ni d'y faire un mouvement de conversion. La case rasée est censée faire obstacle aux manœuvres, et est remplie de décombres que les paysans sont occupés à déblayer.

2°. Le feu de l'artillerie abat les retranchemens qui sont à sa portée; mais cette démolition exige plus de tems que la précédente, qu'on suppose faite à force de bras, ou par le secours des mines. C'est pourquoi une batterie de campagne n'abat, par trait, qu'une simple marque de retranchement; une batterie de siége, deux marques; une batterie double de campagne, deux marques par trait; une triple, trois etc.; une batterie double de siége, quatre marques par trait.

3° *Raser* ou *ruiner* un retranchement,

sont au fond synonymes; mais (§ XXVII.) d'après le principe, qu'un retranchement ne forme pour les ennemis un obstacle important, qu'autant qu'il est suffisamment défendu, on est forcé de distinguer le retranchement ruiné, de ceux qui sont rasés, de sorte que l'on considère comme n'existant pas, tout retranchement plus fortement attaqué que défendu, et l'attaquant peut, dans ce seul cas, enlever d'un trait toutes les marques qui désignent les retranchemens, en quelque nombre qu'elles soient, et, le trait suivant, marcher comme si le retranchement n'eût jamais existé; en observant néanmoins, qu'un retranchement protégé par de l'artillerie ne peut être ruiné, mais seulement (2°) abattu.

§ LXXIX. Un retranchement peut être abandonné, emporté d'assaut, ou occupé.

1°. Tout retranchement est abandonné lorsqu'il n'est soutenu par aucune figure et qu'il est hors de la portée de l'ennemi; dans ce cas, il ne peut ni être rasé, ni être ruiné par aucun des joueurs, sans qu'au préalable l'un ou l'autre l'ait occupé (§ LXXVIII).

2°. Il est à remarquer que tout retranchement occupé par de l'artillerie, ne peut être emporté de vive force par des figures

seules, et que des figures avec de l'artillerie peuvent seulement l'abattre, selon les explications déjà lues (§ LXXVIII), qui ne permettent pas de ruiner, mais seulement d'abattre les retranchemens protégés par de l'artillerie.

D'ailleurs, les retranchemens ne pouvant être enlevés de vive force, que tant qu'ils ne sont défendus que par des figures sans artillerie, il est permis, dans ce cas, à l'infanterie de monter à l'assaut, en se plaçant dessus et en se dévouant à une mort inévitable, attendu qu'alors l'infanterie, si elle lui présente le front, détruit ce corps, même à feu égal. Mais, quand après avoir essuyé cette perte, les corps suivans de l'infanterie s'avancent sur la même case du retranchement (où cependant chaque corps est obligé de s'arrêter pendant un trait), tout rentre dans l'ordre ordinaire du feu, auquel on répond par un feu égal, et qui est censé n'avoir aucun effet. Dans ce cas, le nombre des troupes qui sont à même de pouvoir enfoncer l'ennemi à l'arme blanche, décidera de la victoire et de la conquête du retranchement.

3°. On occupe un retranchement abandonné en le faisant soutenir par des figures, ou en le mettant sous le feu de l'artillerie;

pour lors, le joueur occupant change les marques du retranchement et en met à ses couleurs. Cette mutation de signe ne compte pas pour un trait, c'est un simple acte démonstratif de possession, qui met le joueur occupant au lieu et place du joueur constructeur, de sorte qu'il est pour lors permis au dernier occupant de raser la fortification.

§ LXXX. On peut construire les retranchemens sur toutes sortes de machines, quoique occupées, soit :

1°. En partie par un joueur, et l'autre partie par l'adversaire, avec une machine; soit :

2°. En partie par un joueur, l'adversaire occupant l'autre avec une figure; soit :

3°. En partie par un joueur avec une machine, l'autre partie non occupée; soit :

4°. Les deux parties étant occupées par des machines du même joueur; soit enfin :

5°. En partie par une pièce d'un joueur qui a une figure sur l'autre partie. C'est dans ce seul et dernier cas que l'on peut tirer la machine de dessous le retranchement, et s'en servir.

Le paragraphe LXVIII s'oppose au premier et second procédé;

Le paragraphe LXIV s'oppose au troisième et quatrième procédé;

Le paragraphe LXX est seul applicable au cinquième et dernier des cas que nous venons d'exposer.

§ LXXXI. Un retranchement d'une force quelconque défend l'infanterie contre l'action du feu de la mousqueterie ennemie, contre le feu des batteries de campagne et de siége, et contre celui des batteries de mortiers; mais seulement pendant le premier trait de l'ennemi. Quant à la cavalerie, elle n'est protégée contre l'action du feu que lorsque le retranchement est d'une force sextuple. L'infanterie placée derrière un retranchement, détruit, par son feu de mousqueterie, tout corps qui s'avance, même avec un feu égal, à la portée de son feu. Une batterie derrière un retranchement jouit du même privilége contre une batterie ennemie égale ou supérieure.

CHAPITRE VII.

DES COLONNES.

« D'un pas ferme et pressé, d'un front toujours égal,
« S'avance vers nos rangs la profonde colonne,
« Que la terreur devance et la flamme environne,
« Comme un nuage épais qui sur l'aile des vents
« Porte l'éclair, la foudre et la mort dans ses flancs. »

VOLTAIRE.

§ LXXXII. Les rectangles ayant été admis pour condition de la jonction des batteries et des équipages de pont, les rectangles seront aussi la seule condition pour la jonction des figures et leur réunion en division d'armée, ou pour la formation des colonnes ; ainsi règle générale : toutes les figures, pièces et machines d'un même joueur, qui, par leur position, formeront, mathématiquement parlant, un rectangle, pourront être mises en mouvement d'un seul et même trait, en tout ou en partie.

§ LXXXIII. Pour rendre la formation des colonnes sensible, les faire remarquer de l'adversaire, et les remarquer soi-même, il a paru nécessaire d'adopter une

machine qui diffère seulement par la position de l'aiguille de celles qui sont employées pour les batteries et pour les équipages de de pont : dans celle-ci, l'aiguille est entre les deux cases.

Cette machine s'appelle transporteur : la figure XI de la première planche en désigne la forme.

§ LXXXIV. Le transporteur est dans le cas de toutes les machines qui servent au transport de l'artillerie ou des pontons, et qui, tant qu'elles ne sont pas garnies de figures, sont immobiles; mais le transporteur a encore cela de particulier, que :

1°. Quoique les transporteurs ne soient appliqués qu'au transport des figures, il n'est pas nécessaire que leurs deux côtés en soient garnis, il suffit qu'un seul le soit pour les rendre mobiles;

2°. Les transporteurs n'étant, au jeu de stratégie, que des pièces accessoires, n'ont point de marche propre, et reçoivent leur direction des figures ou des pièces qui les garnissent (§§ LXXXV et LXXXVI);

3°. Ainsi un transporteur n'est placé sur l'échiquier qu'au moment de la formation d'un rectangle;

4°. Dans le cas où il est abandonné, il

peut être ôté du jeu par le joueur qu'il gêne, soit que ce transporteur lui appartienne ou non, et rendu alors à son joueur qui pourra s'en servir quand il en aura besoin.

Le jeu de stratégie offre des combinaisons trop intéressantes pour qu'on puisse vouloir s'y amuser à former des projets d'enlèvement de machines accessoires au jeu, et qui n'y sont employées que pour rendre visible la formation des colonnes. Il en est autrement des haquets : ils sont censés voitures de pontons, et construits de manière qu'ils ne servent qu'au transport des pontons du même numéro qu'eux; ainsi leur enlèvement, quand ils sont vides, offre l'avantage que les pontons jetés ne peuvent être retirés par l'adversaire, et qu'il est forcé de les ruiner ou de les laisser en place. Au reste, les transporteurs, quant à leurs jonctions entre eux ou avec des batteries ou des haquets, quant à leur réunion, sont absolument assimilés à ces machines.

§ LXXXV. Un ou plusieurs transporteurs marchent, comme la dame des échecs, sur autant de cases que le permettent les troupes de la marche la plus lente qui sont soumises à l'action du transporteur; en tant

néanmoins que lesdites cases ne sont occupées ni par des troupes amies ou ennemies, ni par des pièces, ni par des machines, ni par des retranchemens, et ne font pas obstacle à la marche des figures qui sont sur le transporteur.

§ LXXXVI. Un ou plusieurs transporteurs garnis en même temps de figures et de pièces ou de machines, ont la marche de la tour des échecs sur autant de cases que le permettent les machines de la marche la plus lente qui les garnissent; ainsi,

1°. Deux transporteurs en jonction, et formant par leur réunion un rectangle, ne pourront, étant chargés d'un haquet à quatre pontons, d'une batterie de campagne, et garnis d'une figure d'infanterie, marcher, comme une tour, que sur quatre cases, attendu qu'un haquet chargé de quatre pontons (§§ XXXVII et LXIV) ne peut, par trait, parcourir que quatre cases.

2°. Deux transporteurs en jonction, et formant par leur réunion un rectangle, ne pourront, étant chargés d'un haquet à deux pontons, d'une batterie de campagne, et garnis d'une figure d'infanterie, marcher que sur six cases.

3°. Deux transporteurs en jonction, et formant par leur réunion un rectangle, ne

pourront, étant chargés d'une batterie de campagne, d'une batterie de siége, et garnis d'une figure d'infanterie, marcher que sur six cases, attendu que les pièces de siége n'ont (§ XXXVII) que cette vitesse.

§ LXXXVII. Des figures, pièces ou machines, qui sont sur le même transporteur, doivent suivre tous ses mouvemens; ainsi on ne peut faire agir avec le transporteur une figure et laisser l'autre en place (§ LXX.)

Néanmoins (§ LXX) une figure qui est sur un transporteur peut s'en éloigner seule, vu qu'elle a un mouvement propre et intrinsèque.

§ LXXXVIII. On n'est pas forcé de mettre en mouvement, d'un même trait, toutes les différentes sections d'un rectangle; il suffit seulement que les parties mises en marche forment entre elles un rectangle.

§ LXXXIX. Un transporteur donne souvent la facilité de former des rectangles, et de faire marcher, d'un trait, des figures, des pièces, des machines réunies, qui ne formant pas, avant leur jonction avec ce transporteur, un rectangle, ne pouvaient se mouvoir qu'isolément.

§ XC. Les manœuvres des transporteurs

réunies, et que l'on appelle colonnes, quoique fixées par des règles générales (§§ L, LI, LII, LIII, LIV, etc., etc.) présentent quelques difficultés ; ainsi,

1°. Une seule figure, pièce, machine amie ou ennemie, ne se dérange pas pour donner passage à un transporteur elle l'arrête à la case qui la précède.

2°. Parmi les machines, il n'y a que la place de la batterie qui, garnie de son canon, rend la case qu'elle occupe impraticable ; car les deux cases des haquets, et celles des canonniers non-garnies de figures ne mettent aucun obstacle à la marche des colonnes.

3°. Ce qui a été dit (§ LXVIII) de la neutralité des haquets s'applique aux transporteurs.

4°. Toute marche d'un transporteur, soit seul, soit réuni avec de l'artillerie ou avec un équipage de pont, est un mouvement stratégique (§ VI).

5°. Dans les conversions des transporteurs, quand l'aile marchante ne contient pas de figures (§ LI.) le mouvement est seulement tactique ; car, règle générale : Le mouvement n'est stratégique qu'autant que les figures quittent les cases qu'elles

occupent, et le mouvement est seulement tactique tant qu'elles ne font que pivoter ou changer leurs fronts sans quitter leurs cases.

6°. La marche des transporteurs, seuls ou réunis, n'a lieu qu'autant que les cases qu'ils doivent parcourir ne sont occupées ni par des troupes amies ou ennemies, ni par des pièces, ni par des machines, ni par des retranchemens, et ne sont pas elles-mêmes obstacles à la marche des figures, des pièces et des machines qui sont sur ces transporteurs.

CHAPITRE VIII.

DES SUBSISTANCES.

« *Alere et degere totum est.* »

§ XCI. Frédéric le Grand nous a donné, dans une seule phrase, une juste idée de l'importance des subsistances militaires et des besoins d'une armée. « Les « armées que l'on assemble de nos jours « sont, dit-il, des émigrations de peuples « qui voyagent en faisant des conquêtes, « dont les besoins qui se renouvellent cha- « que jour veulent être satisfaits. Ce sont « des nations entières ambulantes qu'il est « plus difficile de défendre contre la faim « que contre les ennemis. Les desseins du « général se trouvent par conséquent en- « chaînés à la partie des subsistances, et les « plus grands projets se réduisent à des chi- « mères héroïques, s'il n'a pas pourvu, « avant toutes choses, aux moyens d'as- « surer les vivres et de former des maga- « sins. »

Un ancien général, élevé par ce grand capitaine, vient de développer l'opinion de son maître.

« De l'abondance de ces lieux de ressources, de leur sûreté et de la facilité de communiquer avec eux, a fini par dépendre le salut des armées. On s'est donc occupé de les établir (les magasins) et de les remplir avant d'ouvrir une campagne. On a calculé d'avance et mûrement les positions où il était convenable de les placer, pour qu'ils fussent à l'abri de toute insulte; et en même temps on a pourvu à manœuvrer de manière à les couvrir, à ne s'en éloigner qu'avec précaution, à ne pas cesser d'entretenir avec eux des relations qui feront la force d'une armée et en assureront les succès. On a donc formé des plans de campagne; on a désigné des places fortes comme points fondamentaux; en un mot, on a fixé une base où les magasins ont été établis, de laquelle on a fait partir les lignes d'opération, et dont la destination a été de servir à protéger les retraites, aussi bien qu'elle favorisait les attaques. »

« Mais lorsqu'on a été obligé de calculer avec autant de précision, la base de ces lignes d'opération, il a fallu déterminer aussi positivement le but auquel on les ferait ar-

river. La guerre n'a plus eu pour objet général et vague, de vaincre l'ennemi et de le pousser aussi loin que possible; mais de le vaincre dans tel point, de l'expulser de telle position, de le poursuivre jusqu'à telle autre, et de savoir s'arrêter à propos dans ses triomphes, moins par un calcul relatif à l'ennemi, sur qui l'on n'aurait pas cessé de conserver l'ascendant, que relatif à soi-même, et pour ne pas s'épuiser »

« Comme on n'établit une base que pour avoir des magasins fixes, et que ce sont les places où les magasins sont renfermés, qui constituent la base militaire, de laquelle doit partir nécessairement toute opération pour produire de l'effet, il s'ensuit que lorsqu'une armée est campée très-près d'un magasin principal, il n'y a point de ligne d'opération; car une armée dans cette position, est en pleine sécurité; elle est à la source de son existence, elle est alimentée sans convoi, et par conséquent n'a pas besoin de manœuvrer pour garantir ses subsistances contre les atteintes de l'ennemi. Or, les lignes d'opération commencent du moment qu'une armée s'éloigne de ses magasins; car ce sont les convois qui, à proprement parler, forment ces lignes, et la raison pour laquelle on doit les

tracer ou les combiner d'avance, est pour assurer les convois; mais quand ils sont inutiles, les lignes d'opération disparaissent, et se confondent avec la base. »

« Il suit de là, que les lignes d'opération se dirigent toujours en avant contre le pays ennemi, je dis contre le pays ennemi, et non pas contre l'ennemi lui-même; car les lieux qui renferment les élémens de la puissance militaire de son adversaire, doivent être, bien plus que les hommes, l'objet de la guerre actuelle. Ainsi, marcher en avant, relativement aux opérations, n'est pas toujours marcher dans la direction de la figure des soldats, c'est à-dire vers le point où sont tournées les têtes des colonnes; mais bien où la figure morale de l'armée, c'est-à-dire, l'âme de celui qui la conduit porte son intention. »

Les magasins sont le cœur qui ne peut être offensé sans que le rassemblement d'hommes, que nous nommons une armée, ne soit anéanti; les lignes de convoi sont les muscles du corps militaire, lequel deviendrait paralytique si on les lui coupait. Mais comme les convois n'arrivent que par les côtés et par les derrières, il s'ensuit :

1°. Que l'objet majeur des opérations, dans la guerre offensive ou défensive, est

de conserver intacts son dos et ses flancs;

2°. Qu'il faut éviter les combats, et surtout ceux de front;

3°. Que l'on est bien plus sûr, dans la guerre offensive, de forcer l'ennemi à reculer, en faisant des mouvemens autour de lui et en l'inquiétant pour ses subsistances, qu'en le jetant de force hors de sa position, car bientôt il en trouvera une seconde où il sera ferme de nouveau;

4°. Qu'il n'y a point de position, quelque bien protégée qu'elle soit contre une attaque de front, quelque bien choisie qu'elle paraisse pour couvrir le pays qu'on est intéressé à garder, et de laquelle on ne puisse être expulsé très-vite par des manœuvres de l'ennemi sur les flancs, surtout si l'on a en tête un ennemi supérieur en forces;

5°. Qu'il ne faut jamais faire proprement de guerre défensive, mais qu'il faut promptement la transformer en offensive, par le procédé simple de se jeter sur les flancs de l'ennemi et d'opérer sur ses derrières; fût-on faible même, il n'en serait pas moins au pouvoir d'un général habile de forcer à la retraite et à la défensive une armée supérieure, en attaquant ses magasins et ses lignes de subsistances; et cela d'autant mieux

qu'il suffit de s'approcher des lignes d'opération, pour les tuer, c'est-à-dire pour les rendre inutiles;

6°. Que la dispersion des forces vers plusieurs objets fait qu'on ne peut agir contre aucun avec l'énergie nécessaire. On s'affaiblit, on fournit à l'ennemi l'occasion de vous détruire partiellement; on ne peut espérer de succès qu'en portant sur tous les points des forces supérieures à celles de l'ennemi. La masse décide de tout; mais il restera toujours vrai que la force naît de l'ensemble, et la faiblesse de la désunion. Il en est de cela comme d'un homme qui tente à-la-fois mille entreprises, aucune ne vient à bien. Ainsi règle générale : Plus on se partage, plus on prétend agir avec efficacité contre plusieurs objets en même temps, plus la base d'opération est mal établie, et moins on est en état d'exécuter quelque chose de décisif; car partout on est trop faible pour résister à un ennemi tant soit peu concentré, et l'on sera battu et chassé en détail, pour peu qu'on ait affaire à un adversaire qui entende l'art de la guerre;

7°. Que puisque les opérations concentrées sont les plus avantageuses dans l'attaque, les opérations excentriques doivent

nécessairement jouir du même privilége dans la défense ; tout devant être en opposition dans deux genres de guerre qui ont une nature et des intérêts contradictoires ;

8°. Qu'on arrête mieux les progrès de l'ennemi en se plaçant à côté de lui qu'en face ;

9°. Qu'il est toujours possible d'éviter un combat, en ne laissant pas trop approcher l'ennemi ;

10°. Qu'il ne faut jamais attendre une attaque en place, mais se mettre soi-même en mouvement pour attaquer, eût-on à sortir d'une position inexpugnable ;

11°. Qu'il ne faut qu'occuper et amuser le front de l'ennemi, et que l'attaque sérieuse doit être dirigée sur les flancs ;

12°. Qu'il faut envelopper l'ennemi, c'est-à-dire avoir un plus grand front que lui ;

13°. Qu'on l'enveloppe quand on est sur ses flancs, fut-on même très-inférieur en nombre ;

14°. Qu'il faut, après un combat perdu, penser sur-le-champ à de nouvelles opérations offensives. Pour n'être pas réellement battu, qu'on s'imagine seulement qu'on ne l'est point ; c'est le cas de commencer la guerre de troupes légères, d'éviter les ba-

tailles, et de se contenter de manœuvrer.

L'art de la guerre et celui de l'escrime ont ceci de commun, qu'il est important d'attirer l'attention de son adversaire vers un endroit, tandis qu'avec une réunion de forces on dirige son attaque vers une autre où il est à découvert. Dans l'art des armes, cela s'appelle une feinte; dans l'art de la guerre c'est une démonstration : toutes les les deux ont le même principe, et sont fondées sur l'organisation de l'homme.

Il est surtout impossible de songer à sa défense lorsqu'on est attaqué en avant, de côté et par derrière, par plusieurs agresseurs à-la-fois; il faut succomber, et, avant même que le combat commence, la plupart des hommes menacés de la sorte s'enfuiront. L'effet est le même si l'action s'engage de loin, comme dans les combats modernes d'infanterie, parce que les balles, qui ont remplacé les piques, sont tout aussi dangereuses.

15e. Que le plan des opérations que les généraux adoptent doit toujours être déterminé d'avance et rester fixe, étant improbable qu'on puisse, sans danger, changer ses plans au milieu d'une campagne, et perdre impunément un temps

précieux en de nouveaux apprêts, en de nouvelles combinaisons ou en de nouvelles dispositions ; (1)

16°. De même, le point d'attaque sur lequel on a dessein de déployer les plus grands moyens, ce point, qui est plus que tout autre *la clef du pays ennemi*, doit être soigneusement choisi. Il en est de celui-là comme du point qu'on détermine d'avance dans la position de l'ennemi lorsqu'on veut lui livrer bataille, point que l'on nomme *la clef de la position ;*

17°. On peut aussi appeler *clef stratégique ;* l'art de découvrir, le talent de distinguer l'objet capital parmi ceux contre lesquels on opère ;

18°. Les subsistances de l'armée ennemie doivent être, plus qu'elle-même, l'objet des opérations de l'assaillant ;

19°. Il est absolument nécessaire d'avoir des magasins, et des forteresses pour les renfermer, les protéger ;

20°. Le général Tempelhoff démontre qu'une armée ne doit laisser entre elle et ses principaux magasins qu'autant de distance qu'il en faut pour que le chariage des

(1) Catherine II disait souvent: « Il vaut mieux mal faire que « de changer de résolution; il n'y a que les sots qui sont in- « décis. »

vivres puisse remplacer, dans trois jours, en farine fraîche, la livraison de la boulangerie, et pour que les voitures d'approvisionnement ne mettent que six jours à aller et revenir de la boulangerie à l'armée.

§ XCII. Afin de se conformer, autant que possible, aux principes posés, on a établi pour règle du jeu de stratégie :

1°. Que les colonnes seront tellement dépendantes des magasins, qu'elles ne pourront, au-delà de six traits, subsister dans un pays sans magasins (§ XCI);

2°. Que néanmoins les figures isolées, quoique représentant des corps (§ XXXIV), pourront subsister, dans tous les cas, aux dépens du pays;

3°. Que les grands magasins seront établis dans les forteresses, et que ces machines immobiles de guerre deviendront, au jeu de stratégie, le point central de toutes les opérations, le rassemblement général de tous les approvisionnemens et le but de la partie (§ XCI, 18°. et 19°.)

4°. Qu'indépendamment des grands magasins, une armée aura des dépôts intermédiaires qui, par la régularité de leurs convois, fourniront à tous ses besoins;

5°. Que ces dépôts, vu la fréquence (§ XCI, 20°.) et la régularité de leurs convois, ne

sauraient être regardés que comme des magasins secondaires où les troupes ne trouveront des vivres que pour trois distributions au plus; car n'étant nullement fortifiés, il serait imprudent d'y ramasser un approvisionnement considérable;

6°. Que le service des dépôts sera fixé par leur rayon, et nullement eu égard au nombre de troupes qui occupent cette surface; cette attribution territoriale ne s'éloigne pas autant de l'image de la guerre qu'on le croirait au premier coup d'œil; car la direction des vivres connaissant toujours la force des corps qui entrent dans les rayons des différens dépôts, prend dès-lors les moyens de pourvoir à leurs subsistances. Cette attribution, plus claire, prévient une infinité de règles; ainsi en l'adoptant, on la fixe à un carré parfait de neuf cases, quatre-vingt-un en surface, la case du dépôt occupant le centre;

7°. La facilité et l'importan e d'attaquer les convois (§ XCI, 5°.), la difficulté de les défendre, l'espèce d'animaux qu'on emploie à l'attelage, la lenteur de leur marche, offrent infiniment d'occasions où ils peuvent être interceptés; on n'a pas cru s'éloigner beaucoup de l'image de la guerre en regardant la communication des dépôts

avec les grands magasins rompue, toutes les fois qu'une seule figure ou une pièce d'artillerie battra le chemin que les convois ont à parcourir; car il ne faut pas toujours que les forces attaquantes soient supérieures à celles qui défendent et escortent le convoi, il suffit *que* les premières soient bien conduites et chargent avec impétuosité. L'attaquant est presque toujours le maître de choisir une bonne position, il a aussi pour lui la surprise qu'il cause, le désordre qu'il entraîne et presque toujours l'engourdissement des manœuvres dans une attaque imprévue. Ces avantages, aussi marqués pour l'assaillant que préjudiciables à l'ennemi, justifient l'assertion et dispensent d'établir de nouveaux signes pour figurer la marche des convois : le jeu s'en trouve moins compliqué. Au reste, comme on accorde aux dépôts la faculté de communiquer par terre et par eau avec les magasins, sans avoir égard au cours des fleuves, toujours ici supposés en leur faveur, on croit avoir compensé les désavantages des convois pris dès qu'ils sont attaqués.

§ XCIII. Chaque joueur peut établir autant de dépôts qu'il veut, hors la seule exception du paragraphe XCIX; mais il faut observer que

1°. Les dépôts ne peuvent être établis que dans les lieux praticables, c'est-à-dire sur les cases en partie marquées de noir (§ VII); ainsi sur les cases noires et blanches, ou noires et rouges. Les cases bleues, rendues praticables par des pontons, ne peuvent recevoir de dépôts, n'étant que momentanément praticables;

2°. Un dépôt ne rend pas le lieu où il est établi impraticable, de sorte qu'on peut occuper cette case avec des figures, des pièces et des machines;

3°. Le joueur qui veut établir un dépôt, doit occuper, avec une figure de cavalerie ou d'infanterie, la case qu'il a choisie pour centre du dépôt; cette figure ne doit en être éloignée que d'une portée de canon;

4°. Quand une case est couverte avec une marque de carton, figure XII, pl. I, enluminée en vert, et portant une croix jaune pour un joueur, vert et une croix brune pour l'autre, et qu'à l'un des angles de cette case on a fixé une aiguille, figure XIII, aux couleurs de ce joueur, c'est le signe que le dépôt est établi. Il est à observer alors, qu'occuper la case avec une figure, placer cette aiguille à un des coins de la case, ou couvrir la case de la marque, ne sont qu'un mouvement tactique.

§ XCIV. Un dépôt est détruit,

1°. S'il se trouve exposé au feu de l'artillerie ennemie, quand même il aurait de l'artillerie pour se défendre;

2°. Si, n'étant pas défendu par de l'artillerie, il est attaqué par une figure supérieure à celle qui le défend.

Dans ces deux cas, l'adversaire ayant le trait, retournerait les marques du dépôt, sans jouer la figure attaquante, hors le cas que la case du dépôt serait occupée par une figure : dans ce seul cas il serait nécessaire de battre cette figure; mais la prise de cette figure et la destruction du dépôt ne compteraient que pour un mouvement tactique.

§ XCV. Tout joueur qui occupe un dépôt par une figure ou une batterie, ou qui, par la marche d'une de ses pièces ou figures, passe par un dépôt, peut le ruiner et continuer son trait, sans que cette marche et cette destruction vaillent plus d'un trait stratégique.

§ XCVI. Tout joueur qui s'empare d'un dépôt avec une figure, et qui y reste, le trait d'ensuite, tranquille, le regarde comme conquis et s'en sert comme s'il l'avait lui-même établi : il change seulement les signes qui marquaient que le dépôt appartenait à son adversaire; mais cette prise de posses-

sion ne vaut pas un trait ni stratégique ni tactique, de sorte qu'il peut, du même trait, entreprendre un autre mouvement.

§ XCVII. Il peut y avoir des circonstances où, pour éviter qu'un dépôt ne tombe entre les mains de l'ennemi, on le ruine par un des trois moyens indiqués aux paragraphes XCIV et XCV.

§ XCVIII. Tout dépôt qui n'a pas de communication avec le grand magasin, soit par terre, soit par eau, est ruiné (§ XCII), si, dans trois traits, le joueur à qui il appartient ne rétablit cette communication; mais les trois traits ne courent que du moment où l'adversaire en a averti le possesseur du dépôt. Ces trois traits ne sont pas joués de suite par le défenseur, mais alternativement avec l'adversaire, de sorte qu'il faut que celui à qui appartient le dépôt ait joué trois traits depuis le moment de la dénonciation.

§ XCIX. Le joueur qui a perdu un dépôt par la force (§§ XCIV, XCV, XCVI), ou qui l'a détruit lui-même (§ XCVII), ou qui l'a laissé ruiner faute de communication (§ XCVIII), ne peut, de six traits, en établir un nouveau. Cette restriction est nécessaire pour faire sentir l'importance

de pareilles opérations et en démontrer l'utilité. Un dépôt ruiné se marque en retournant la marque fig. XII, qui, au revers, est noire.

§ C. Un dépôt ayant été ruiné, détruit, emporté de vive force, enfin d'une manière quelconque, si les troupes qui en tiraient leurs subsistances et qui seraient encore formées en colonne au moment de la dénonciation, ne peuvent, en cinq traits, arriver dans la dépendance d'un autre dépôt, elles deviennent prisonnières de guerre avec leurs pièces d'artillerie et leurs équipages de ponts. Pour éviter toute discussion, il faut que les joueurs comptent ensemble :

1°. Les trois traits (§ XCVIII) de la communication rompue;

2°. Les cinq traits du dépôt ruiné à la soumission des troupes.

C'est à la prévoyance des joueurs qu'est remis le soin de retirer d'avance, dans les dépôts qui ont leurs communications ouvertes et leur emplacement hors de tout danger, autant de figures, de pièces et d'équipages des dépôts menacés ou détruits, qu'il leur est possible. Les troupes prisonnières de guerre doivent être échangées à chaque conférence établie ci-après; quant aux pie-

ces et machines, elles servent au joueur qui les a prises (§ LV), et après la conférence d'échange, elles sont placées dans la forteresse.

§ CI. Un corps qui, s'étant avancé en colonne, n'aurait plus de communication avec ses magasins, ou qui n'aurait pu la rétablir dans six traits, serait coupé et fait prisonnier; mais il faut observer que, dans ce cas, il n'y a que les figures et les pièces qui ont manœuvré en colonnes, et non celles qui n'étaient pas ainsi formées au moment de l'avertissement (§ XCVIII), sans que dans les six traits que doit jouer le défendeur, il puisse, en défaisant les colonnes, soustraire ces figures et ces pièces au sort de la prison; mais l'attaqué ne devant pas être restreint dans ces manœuvres, aura la liberté de faire mouvoir les forces coupées comme bon lui semblera, soit en colonnes ou isolément. Dans ce dernier cas seulement, toute figure et toute pièce qui quittera la colonne, sera marquée avec du papier, afin d'être reconnues après les six traits.

La distinction établie entre les troupes, pièces et machines formant colonne, d'avec celles qui sont isolées, les premières devenant prisonnières faute de subsistances

(§ XCII, 1°.), tandis que les secondes (§ XCII, 2°.) ne le sont pas, doit faire sentir les inconvéniens des gros rassemblemens de troupes, et les motifs qui ont fait adopter les transporteurs destinés à désigner clairement la formation des colonnes.

Car l'art de la guerre ne se compose pas uniquement de la Stratégie et de la tactique : dispositions prévoyantes, sages lenteurs, mouvemens inattendus, retraites savantes, tel est l'ensemble du talent qui caractérise le capitaine du premier ordre. Tout émane de son génie ; il plane sur les empires, décide du destin des armées, des nations, et, tel que le Jupiter d'Homère, il envoie aux uns la victoire, aux autres la fuite et la mort.

CHAPITRE IX.

DU BUT DE LA PARTIE.

« *Metuentesque futuri in pace ut sapiens,*
« *Aptarit idonea bello.* »
HOR., lib. II, Sat. 2.

§ CII. LE jeu de stratégie cherchant à imiter tous les événemens militaires, cette partie ne peut finir que par un traité de paix, ou par la destruction totale d'une des deux parties belligérantes.

§ CIII. Les jeux dont la réussite dépend des combinaisons et de l'habileté des joueurs, ont assez d'attraits, sans qu'on ait besoin de l'augmenter par l'intérêt; néanmoins, s'il s'agissait d'intéresser le jeu de stratégie, on évaluerait :

1°. Chaque figure d'infanterie, ou chaque dragon, ou hussard démonté, ... I
2°. Chaque dragon ou hussard monté. . . . . I $\frac{1}{2}$
3°. Chaque cheval. . . . . $\frac{1}{2}$

4°. Chaque batterie de siége. . . . 8
5°. Chaque batterie de campagne ou mortier. 4
6°. Chaque ponton et chaque haquet. 1
7°. Chaque case de l'échiquier. . . $\frac{1}{16}$
8°. La citadelle. 50
9°. On ne fixe aucun prix aux trente transporteurs, par la raison qu'ils ne sont que machines (§ LXXXIV) accessoires et seulement indicatives de la formation des colonnes, et qu'ils diffèrent essentiellement des haquets, en ce que ceux ci sont nécessaires pour le transport des pontons.

Ainsi chaque joueur ayant

776 cases, mettrait au jeu la valeur de.	48	jetons	$\frac{1}{2}$
1 citadelle.	50		
60 bataillons de fusilliers ou de grenadiers.	60		
9 escadrons de dragons montés.	13		$\frac{1}{2}$
7 escadrons de dragons à pied.	7		
12 escadrons de hussards montés.	18		
6 escadrons de hussards démontés.	6		
	203	jetons.	

Ci-contre. .	203 jetons.
10 batteries de campagne. . . .	40
2 batteries de mortiers. . . .	8
3 batteries de siége.	24
25 haquets.	25
100 pontons.	100
Total de l'enjeu. .	400 jetons.

L'échiquier est composé, au *minimum*, de 1617 cases (§ VII); il faut en déduire 2 pour les citadelles, restent 1615 cases; mais la frontière marquée sur la planche II occupe 63 cases, ainsi restent 776 cases pour chaque joueur, qui, à un seizième, donnent 45 jetons et demi.

Les six escadrons de hussards démontés et les sept escadrons de dragons à pied sont dans la forteresse et doivent être comptés. Les hussards ne peuvent en sortir que montés. Les dragons, au contraire, peuvent de suite être mis en campagne comme grenadiers. D'après cette évaluation, si un joueur voulait finir la partie par un traité de paix, le trait étant à lui, il retirerait du jeu la valeur des figures, des machines, des pièces, des cases et de la citadelle qui seraient en son pouvoir, tandis que l'adversaire, forcé d'accepter ces conditions,

aurait le reste de la mise, gagnerait la valeur des figures, des pièces et des machines qui auraient été détruites de part et d'autre depuis le commencement du jeu. Par cette règle, on conserve au vainqueur le moyen de ne pas abandonner sans profit une bonne partie, et au joueur malheureux celui d'éviter une entière destruction.

§ CIV. Si la partie était poussée à outrance, elle ne finirait que par la ruine totale de l'un des deux joueurs, c'est-à-dire par la soumission de la portion entière de l'échiquier qui lui aurait appartenu, de sorte que tout l'enjeu de celui qui aurait été malheureux serait perdu; tandis que, par le traité de paix (§ CIII), il aurait pu sauver une partie de sa mise, proportionnellement au terrein dont il aurait été le maître, et aux figures, pièces, machines, forteresses qu'il aurait encore possédées lors du traité de paix.

§ CV. On ne peut conquérir un pays et s'en dire le maître, qu'autant qu'on s'est emparé de toutes les places fortes qu'il contient. Ainsi, au jeu de stratégie, on ne pourra juger de la perte d'un joueur par le nombre des figures, des pièces ou machines qu'il aura perdues, mais bien par le territoire et les places qu'on lui aura enlevés.

§ CVI. La forteresse étant, au jeu de stratégie, le dépôt général des magasins (§§ XCI, XCII), sa prise entraînera la perte de la partie, quand même le vaincu aurait un plus grand nombre de pièces que le vainqueur.

§ CVII. Quoique l'ennemi ait pénétré dans la forteresse, soit par force ou par surprise, la forteresse ne sera néanmoins censée conquise qu'après que le vainqueur aura occupé la citadelle et s'y sera maintenu pendant un trait. Cette case est trop importante pour ne pas être très-distinctement exprimée : c'est pourquoi, outre qu'elle est enluminée d'une manière toute particulière, elle est désignée par un drapeau, fig. XIV de la planche I^re^.

Sur la planche II, la citadelle du joueur B est à la case n° 246, et celle du joueur A à la case n° 1372.

Sur cette même planche on n'a indiqué qua les citadelles : on laisse la construction de lforteresse au choix ou au génie des joueurs, s'ils jouent sur un plan idéal; ou bien ilc peuvent imiter les places fortes qui entrens dans la formation du théâtre de guerrt qu'ils auront adopté. Pour donner cepene dant un exemple de la manière de construire les forteresses (la partie étant jouée

par deux joueurs), on supposera, pour la forteresse du joueur B, que les cases 639, 643, 727, 728, 729, 629, 646, 433, 450, 531, 58, 139, 156, 54, 143, 152, 437, 446, 535 et 536 sont retranchées à quatre de hauteur chacune; que des haquets sont placés aux cases 442, 539, 243, 248, 341, 346, 635, 636, 250, 339, 239, 252, 337, 350; que trois des pontons du haquet 442 et 539 sont jetés sur les cases 533, 541, 540; qu'un ponton du haquet 243, 248 est jeté sur la case 249; qu'un ponton du haquet 341, 346 est jeté sur la case 340; que trois pontons du haquet 635, 636 sont jetés sur les cases 641, 732, 739; que deux pontons du haquet 250, 339 sont jetés sur les cases 251 et 338; que trois pontons du haquet 239, 252 sont jetés sur les cases 253, 254 et 255; enfin que trois des pontons du haquet 337 et 350 sont jetés sur les cases 334, 335 et 336; que les trois batteries de siége sont placées aux cases, 638 braquée vers AC, 438 braquée vers AB, et 151 braquée vers CD; que des batteries de campagne sont placées sur les cases, 644 braquée vers BD, 434 braquée vers AB, et 155 braquée vers CD; que les deux batteries de mortiers sont placées aux cases, 449 braquée vers AB, et 140 braquée vers

CD : des grenadiers, ou des dragons, ou des hussards démontés sont placés aux cases 637, 445, 144, 631, 435, 154, 448 et 141 pour y faire le service de canonniers.

Pour le joueur A, la citadelle est placée à la case 1372, et la forteresse est comprise entre les n^os^. 1578, 873, 1569 et 882, qui correspondent aux n^os^. du joueur B, savoir, 1578 à 40, 873 à 745, 1569 à 49, et enfin, 882 à 736, etc., etc.

Les batteries de siége et de mortiers sont toutes ici placées dans la forteresse, mais seulement comme exemples; il dépend des joueurs de les employer ailleurs et de les faire suivre l'armée en campagne.

La construction de la forteresse serait imitée autant que pourrait le permettre la nature d'un échiquier; un fossé 540-545-349-347-242-240-44-48 séparerait le corps de la place des ouvrages extérieurs; 339 et 250 formeraient une demi-lune; les bastions 52-54-152-150 et 437-439-537-535 seraient joints par la courtine 243-346, l'artillerie des bastions battrait le fossé de la courtine, et il serait impossible d'en tenter le passage avant d'avoir fait taire ces pièces.

Quand l'échiquier serait au *maximum*,

et même au *medium*, on construirait deux forteresses pour chaque parti; et si la partie était jouée par six personnes sur un échiquier au *minimum*, il faudrait resserrer la forteresse de manière que la ligne de communication ne passât qu'au-delà des ouvrages extérieurs, et non dans les ouvrages mêmes, pour ne pas établir deux commandans de la forteresse.

§ CVIII. Pour que la forteresse soit prise par un blocus, il faut qu'elle ait été tellement cernée par les forces de l'ennemi, qu'il n'existe plus, pour les troupes composant la garnison, aucune communication avec une province limitrophe, au moyen de pontons jetés sur les fossés. Au moment où cette communication est coupée, on somme la forteresse, et on compte cinquante traits de part et d'autre. Si, pendant ces cent traits, la garnison, ou des troupes de l'ennemi, placées en dehors de la forteresse, ne réussissent pas à rétablir la communication interrompue, soit en faisant passer au dehors et repasser dans l'intérieur de la forteresse un bataillon ou un escadron de la garnison, soit en y faisant entrer des troupes de provinces limitrophes, la garnison est obligée de rendre les armes et de se soumettre au vainqueur, faute de sub-

sistances. Lorsqu'au contraire, elle réussit à rétablir la communication et à se procurer des vivres, on ajoute, chaque fois que la communication se rétablit de nouveau, vingt traits, de part et d'autre, à ceux des cinquante traits qui restent encore à la garnison, à compter de la sommation, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'enfin les assiégeans parviennent à empêcher entièrement la communication, ou qu'ils se voient forcés d'abandonner le siége.

§ CIX. Si l'assiégé est sans espoir, il peut se rendre; et, dans le traité de paix ou la capitulation (§ CIII), il retirera du jeu, pour la citadelle, autant de jetons qu'il aura de traits à jouer, outre ceux qui lui reviennent pour les figures, pièces et machines qu'il possédera.

CHAPITRE X.

DU RECRUTEMENT.

« . . . . . *Sociosque revisit,*
« *Quorum de numero, qui sese in bella sequantur,*
« *Prestantes virtute legit.* »

VIRG., ÆN.

§ CX. Le jeu de stratégie serait incomplet, et une partie pourrait rester indécise faute de combattans, si on n'avait pourvu au remplacement des hommes que la guerre enlève. Quoique la conscription ait été généralement établie en Europe, ce n'en fut pas moins un horrible fléau pour l'humanité, né à l'époque peu modestement proclamée le plus éclairé des siècles. Mais la nécessité de remplacer les morts, au jeu de stratégie, n'ayant aucun des inconvéniens que dissimulèrent si long-temps nos calculateurs philantropes, ce ne sera donner dans aucun abus, que de fixer ici le taux du recrutement sur la surface du terrein que chaque parti possède, sans égard à sa

culture, qui pourrait être évaluée en raison des couleurs des cases; mais cette exactitude mathématique forcerait à des supputations trop abstraites, c'est pourquoi on a établi pour règles générales :

1°. Qu'à toutes les conférences (§ CXXII, 6°.), après l'échange des prisonniers, chaque général recrutera deux dragons ou deux hussards montés, ou bien trois fantassins, par centaine de cases qu'il possédera en surface;

2°. Que les figures, les pièces et les machines tuées ou détruites étant enlevées du jeu et *mises à part* (§ XXIX), ce sera parmi ces figures que se leveront les recrues. Hélas! la mort, amoncelant naguère ses victimes sur d'horribles champs de batailles et sur les grandes routes, ne couchait pas ainsi tant de millions de guerriers exterminés dans des tiroirs où l'on pût les retrouver pour en ramener l'élite à de nouveaux combats!

3°. Que les figures de recrutement seront placées dans la forteresse, le temps de les y exercer, pour de là être envoyées, par des mouvemens stratégiques et suivant la célérité de leurs marches, aux différens corps et où le général le trouvera convenable.

§CXI. Le pays ne devant naturellement fournir que les recrues nécessaires, il est bien entendu que chaque joueur ne pourra lever que les hommes qu'il aura perdus, et qu'ainsi, quand, au moment de la conférence, un joueur ne se trouvera pas avoir perdu tous les hommes, chevaux et machines que sa possession territoriale lui donne le droit de lever, il ne prendra que ceux qui lui manquent pour se compléter.

Gardons-nous d'imiter la milice universelle de Buonaparte, cette moisson générale de la race virile cueillie d'abord avant sa maturité, fauchée ensuite dans sa fleur. Le jeu de stratégie est une école du grand art des véritables guerriers, dans lequel il ne doit entrer aucun mauvais exemple.

CHAPITRE XI.

DES ARSENAUX.

« Si vis pacem, para bellum. »

§ CXII. Il n'est pas moins indispensable de remplacer militairement les pièces, machines, équipages de guerre, que les hommes eux-mêmes : ainsi, tout joueur remplacera, par centaine de cases qu'il possédera en surface, une batterie de siége, ou deux batteries de campagne ou de mortiers, à chaque conférence dont le nombre ou numéro sera pair, et à celles qui se compteront par nombre impair un équipage complet de pont. Ainsi, première conférence, équipage de pont; seconde, deux batteries de campagne ou de mortiers, ou une batterie de siége.

§ CXIII. Si un joueur avait perdu des haquets sans pontons, il pourrait remplacer ses haquets d'après le tarif du paragraphe CIII, c'est-à-dire un haquet pour un ponton. Ainsi, en supposant qu'il eût perdu cinq haquets sans pontons, il retirerait les

cinq haquets; de même, s'il avait perdu cinq pontons et point de haquets, il remplacerait les cinq pontons. Mais dans aucun cas, on ne remplacera les figures par des machines, *et vice versâ*.

§ CXIV. Chaque joueur complétera toujours ses équipages; ainsi il prendra les haquets et les pontons d'un même numéro.

§ CXV. Les pontons et les haquets peuvent avoir été pris et non détruits par un joueur: alors n'ayant pas été enlevés du jeu, il y servent au vainqueur (§ LXXI, 3°.). Il peut aussi arriver qu'un haquet ait été pris sans les pontons, et *vice versâ*: alors, à l'échange, le joueur qui possède une partie de l'équipage, pourra le compléter; car il est à présumer qu'il a fait confectionner la partie dont il n'a pas pu s'emparer. Il est néanmoins bien entendu que les équipages pris ne sont complétés qu'après les propres équipages du joueur, et que l'équipage pris ne peut être complété qu'autant que la partie non prise a été détruite, car il faut éviter d'avoir plusieurs haquets aux mêmes numéros, et plus de quatre pontons pour un même haquet.

§ CXVI. Ce qui a été dit (§ CXI) du non-recrutement, s'entend aussi des pièces et des équipages; de sorte qu'un joueur ne

peut que compléter et remplacer les machines qui lui manquent, sans jamais en augmenter le nombre.

§ CXVII. Les pièces, les équipages et les machines qu'on vient de remplacer, seront en dépôt dans la forteresse, pour de là être envoyés, par des mouvemens stratégiques (§ CX, 3°.), où besoin sera; et, dans ce cas, on les rendra mobiles par leur jonction avec une des figures d'infanterie de nouvelle levée, ou d'ancienne levée, au gré du joueur.

CHAPITRE XII.

DES RÈGLES DU JEU.

« Il appartient au temps, il appartient au monde :
« La critique elle-même un jour le servira ;
« Au lieu de l'entamer, sa dent le polira.

DE MAIMIEUX, *Epître au Sens commun sur l'Art pasigraphique.*

§ CXVIII. LES figures du jeu de stratégie doivent être de couleur jaune pour le joueur A, et brune pour le joueur B; les machines quelconques ont leur houpe de la couleur du joueur auquel elles appartiennent; les drapeaux, pour désigner les citadelles, et les aiguilles pour indiquer les dépôts, ont leurs hampes à ces mêmes couleurs; la gueule des canons et des mortiers doit être enluminée en rouge, pour rendre plus sensible la direction du tir. Les marques destinées à tenir lieu de retranchemens sont rouges, et portent une croix jaune pour le joueur A; au revers, l'une des moitiés de ces marques est enluminée en rouge, l'autre moitié en noir et blanc, afin que ces mêmes marques puissent servir à indiquer

les retranchemens, les incendies ou l'extinction de ceux-ci.

Ces marques ont la croix brune pour le joueur B.

Quoique soixante-dix aiguilles pour chaque joueur fussent suffisantes pour faire manœuvrer les dix batteries de campagne, deux de mortiers, trois de siége, vingt-cinq haquets et trente transporteurs que chaque joueur ou général a d'abord à sa disposition, néanmoins il y aura vingt aiguilles surnuméraires pour chaque joueur, afin qu'à la prise des batteries et des haquets, il puisse tout de suite changer les aiguilles qui, par la couleur de leur houpe, indiquent le partner auquel ces machines appartiennent.

Chaque joueur aura douze aiguilles indicatives des dépôts, fig. XIII, et douze marques de dépôt, fig. XII, afin qu'il puisse aussi marquer tout de suite les dépôts qu'il aura enlevés à son adversaire.

Au lieu de faire les figures sous les formes indiquées, planche première, figures I-V, on peut préférer celles qui sont indiquées fig. XV-XIX. Ce léger changement met le matériel du jeu plus à la portée de chacun ; considération qui ne peut que beaucoup contribuer à propager l'usage d'un jeu si utile et si agréable.

§ CXIX. Si les joueurs ont rangé l'échiquier d'après une position connue, et qu'ils veuillent imiter les opérations militaires d'une campage, ils doivent, l'histoire à la main, placer leurs troupes d'après l'ordre de bataille des armées dont ils veulent suivre les manœuvres; mais si l'échiquier a été dressé idéalement, alors chaque joueur campe ses troupes sur son terrein comme bon lui semble.

§ CXX. Tout mouvement stratégique exécuté par un seul corps, ou par un rectangle, n'importe sa force, vaut un trait, c'est-à-dire, est un coup joué, après lequel l'autre joueur ou général doit jouer à son tour, ou faire *son trait*, parce qu'il faut que leurs coups ou droits de jouer soient alternatifs, comme aux échecs; mais en renonçant à manœuvrer stratégiquement, chacun des joueurs peut faire exécuter à chaque figure, pièce ou machine qu'il possède, un mouvement tactique quelconque, dans le temps d'un seul et même trait ou coup.

§ CXXI. Pour apprendre le jeu de stratégie, il est bon de le diviser en deux écoles, et chaque école en deux classes.

Dans la première classe de la première école, l'échiquier ne présentera que des

cases noires et blanches et des cases bleues;

Dans la seconde classe de cette première école, l'échiquier, outre les cases noires et blanches, en présentera d'enluminées d'une seule couleur : il ne s'y agira pas des subsistances.

Dans la première classe de la seconde école, l'échiquier offrira toutes les irrégularités imaginables du terrein ; mais il ne s'agira pas encore là des subsistances : on supposera que tout corps qui maintient sa libre communication avec la forteresse, en reçoit tout ce qu'il lui faut.

Dans la seconde classe de la seconde école, le jeu sera joué dans toute sa plénitude; on y fera toutes les combinaisons relatives aux subsistances, aux munitions, à l'établissement des magasins secondaires ou dépôts.

§ CXXII. Deux personnes suffisent pour jouer cette nouvelle sorte d'échecs ; mais il est possible d'augmenter le nombre des joueurs, sans être forcé d'observer une trop grande quantité de règles particulières. Il suffira de celles-ci :

1°. Si quatre joueurs font la même partie, ils seront deux contre deux : le partner de A s'appellera AA ; celui de B se nommera BB.

2°. Si l'on joue à six, il seront trois contre trois: le second partner de A s'appellera AAA; celui de B se nommera BBB, etc.

3°. Les joueurs A et B seront les généraux en chef, les autres leurs lieutenans-généraux.

§ CXXIII. Le général en chef combine le plan de la campagne; et donne à ses lieutenans-généraux les ordres qu'ils doivent exécuter, leur prescrit les mouvemens et les diversions qu'ils doivent entreprendre.

§ CXXIV. Chaque général marque les traits qu'il joue avec une cheville et par le moyen des cent trous pratiqués aux rebords de l'échiquier (§ VII).

§ CXXV. Quand chaque général a joué cinquante traits, le jeu cesse, afin que les généraux coalisés puissent s'entretenir secrètement avec leurs partners, donner des ordres pour la continuation des opérations, etc.; mais, hors ce moment de conférence, le général ne peut parler à ses associés ou lieutenans-généraux, et *vice versâ*, excepté le cas prévu de la conférence où se fait l'échange des prisonniers ou des figures enlevées, selon le tarif du paragraphe CIII.

§ CXXVI. Les figures échangées seront mises dans la forteresse, mais chaque

joueur pourra les en retirer et les faire marcher où il jugera convenable.

§ CXXVII. Chaque joueur fait mouvoir les figures, pièces et machines qui sont sur son terrein, ainsi que celles qui sont sur les cases de séparation, mais jamais, sous aucun prétexte, celles de l'autre côté.

§ CXXVIII. Chaque joueur peut faire passer la ligne de démarcation à ses propres pièces ou figures; mais dès qu'elles sont au-delà des cases de séparation, elles sont à la disposition du partner auquel appartient le terrein qu'elles occupent.

§ CXXIX. Quand un joueur fait passer la ligne de démarcation à une ou à plusieurs de ses figures, pièces ou machines, il lui est permis d'en avertir son partner, et de lui faire remarquer le secours qu'il lui envoie.

§ CXXX. Les généraux A et B jouent alternativement, sans s'embarrasser des traits de leurs lieutenans-généraux AA, BB, AAA, BBB, et *vice versâ;* de sorte que, dans le même espace de temps, il est possible qu'un des partners ait fait un plus grand nombre de mouvemens que l'autre.

§ CXXXI. Néanmoins si l'un des joueurs s'aperçoit qu'un de ses adversaires retarde ses traits pour qu'ils coïncident avec ceux

d'un de ses partners, il peut réclamer l'alternative ; ainsi la partie étant supposée jouée par quatre personnes, et AA ayant joué, alors A a le trait, ensuite B, ensuite AA, ensuite BB, enfin A, etc.

§CXXXII. Quand un joueur réclame l'alternative, il se présente deux questions à décider : Quel est le parti qui a joué le dernier? Quel est celui des partners qui a joué le dernier dans son parti?

Les questions sur lesquelles on ne peut s'accorder doivent être décidées par le sort. Ainsi, connaissant quel parti a joué le dernier, et quel partner a eu le dernier trait dans son parti, on procède de la sorte, par exemple : AA et A ayant joué les derniers, et AA ayant joué avant A, ce dernier annulle son trait précédent ; alors BB joue, ensuite A, enfin AA, BB, A, B, etc. Mais si c'est A qui ait joué avant AA, c'est alors celui-ci qui annulle son dernier trait, après quoi jouent B, AA, BB, A, B, etc. Mais si ce sont deux adversaires qui aient joué les derniers, il faut de nouveau décider lequel des deux a joué le premier. Par exemple : Si c'est AA et B qui ont joué ensemble, il faut chercher lequel des deux a joué le premier ; si c'est AA qui ait joué avant B, alors A joue, ensuite BB, AA, B, A, etc. :

B a-t-il joué avant AA, alors BB a le trait, ensuite A, B, AA, BB, A, B, etc.

§ CXXXIII. Si l'un des partners n'a plus de figures, son vis-à-vis cesse aussi d'agir, et la partie n'est plus qu'à quatre; mais aussitôt que le partner a fait passer des forces sur le terrein du joueur épuisé, le jeu recommence à être joué par six personnes.

§ CXXXIV. Par la mise hors de combat d'un joueur, la partie peut aussi être réduite de quatre à deux personnes.

§ CXXXV. Dans les deux cas prévus par les parag. CXXXIII et CXXXIV, l'adversaire qui a encore des pièces de l'autre côté de la ligne de démarcation, peut les faire mouvoir jusqu'au moment où le joueur épuisé, ayant reçu de nouvelles troupes, le jeu soit revenu à pouvoir être joué par quatre ou par six personnes.

§ CXXXVI. *Il eût été impossible* de donner une idée de l'art de la guerre chez les modernes, sans cette division et subdivision des corps.

Autrefois les armées, toujours réunies, parcouraient en même temps les mêmes intervalles, quoiqu'au besoin sur différentes colonnes; les dispositions étaient presque toujours générales, l'armée entière recevait les mêmes ordres et en même

temps; la marche de cette machine était simple, le chef pouvait suivre des yeux le détail de toutes les opérations de son armée : mais aujourd'hui la force excessive de nos armées, l'étendue des pays qu'elles occupent, et les opérations compliquées qu'elles sont chargées d'exécuter, ou auxquelles elles ont à s'opposer, font de la guerre quelque chose d'absolument neuf.

Une seule de nos grandes armées est réellement la réunion de plusieurs armées : aussi les divise-t-on en 1er, 2^{e}, 3^{e}, 4^{e}, etc., corps de la grande armée. Chacun de ces corps a ses divisions; ces corps ou les divisions qui en dépendent, sont quelquefois à trente, à quarante lieues du quartier-général en chef, et ne se réunissent même en partie que momentanément : dès lors les généraux qui les commandent, ne peuvent plus, dans le cours ordinaire des choses, recevoir et suivre que des instructions; aussi les batailles rangées les plus sanglantes, livrées ou reçues dans des positions circonscrites, ces grandes victoires qui auraient autrefois décidé du sort de la campagne et peut-être de celui de la guerre, n'ont aujourd'hui d'importance qu'autant qu'elles se trouvent liées à l'ensemble d'une attaque générale. Il semble même, d'après

un savant tacticien de notre siècle (1), qu'on ne peut plus donner le nom de bataille qu'a ces actions liées entre elles, de manière que les positions les plus fortes ne sont que des postes ou des points d'une ligne générale que la pensée seule saisit, et qui sont tous à-la-fois attaqués et défendus. Les marches toujours forcées sont des manœuvres et des combats continuels, et les manœuvres devant l'ennemi des chocs et des charges simultanés. Les seuls succès décisifs, dans ce genre de guerre, ne peuvent être que le résultat de grands mouvemens stratégiques, et d'une multiplicité d'affaires de postes combinées, liées, soutenues par des forces assez supérieures pour pénétrer, malgré la plus vigoureuse résistance, malgré tous les obstacles de la nature et de l'art, et envahir tout-à-coup soit la totalité, soit au moins une partie considérable du théâtre de la guerre. Une armée est-elle en mouvement, soit pour prendre une position qui la garantisse d'une attaque générale, soit pour déposter l'armée ennemie, sur quelque point que l'action commence, celle-ci s'étend rapidement sur tout le vaste théâtre de la guerre, et la durée de ces ter-

(1) M. le lieutenant-général comte Mathieu Dumas.

ribles batailles ne se compte plus par le nombre des heures, mais par journées et par le nombre des journées. L'objet de ces vastes opérations n'est plus seulement d'enlever une position, de faire tomber une place importante en se portant au-delà du pays qu'elle couvre et des communications qu'elle gêne, mais de forcer l'ennemi à évacuer à-la-fois tout un pays.

Dans ces actions générales, les mouvemens des troupes ne sont plus uniquement des marches forcées, mais des trajets de cinquante à soixante lieues entrepris avec si peu d'hésitation, exécutés aussi rapidement que s'il ne s'agissait que de détacher une simple avant-garde.

Mais à mesure que les moyens s'accroissent et se compliquent, le but s'agrandit et se simplifie; de sorte que, déborder les ailes de l'ennemi, tourner, et ruiner ses appuis, sans égard à leur position propre, sont aujourd'hui les seules maximes de la guerre offensive, tandis que celles de la défensive se restreignent à rapprocher les ailes, à occuper la corde de l'arc sur lequel on force le parti opposé à s'étendre et à affaiblir ses moyens d'attaque : en un mot, à force de multiplier les combinaisons, tous les points de la vaste ligne sont tel-

lement liés, leurs rapports tellement établis, tellement assimilés au centre et aux flancs de la position, au centre et aux ailes de l'armée, qu'on ne peut plus faire, sur aucune de ces trois parties, des combinaisons isolées sans coordonner avec celles-ci la composition, la disposition et le mouvement des autres; et, comme il s'agit de tourner au loin les appuis de l'une des ailes de l'armée ennemie, pendant qu'on la tient en échec sur son front, on ne peut attaquer le centre avant que ce grand mouvement soit achevé; enfin la guerre a cessé d'être un art et est devenue une science qui, sous peu arrivée à son plus haut période, finira par réduire en principe le possible ou même l'impossible dans ce genre.

Le premier insensé qui, chez les modernes, crut se glorifier en disant, à la Tamerlan : *ma grande armée*, méconnut trop que le véritable bonheur des succès naît d'un sage emploi de moyens bien proportionnés; excita la plus fatale émulation à commettre d'énormes massacres, et tendit à désorganiser tous les Etats civilisés, en ne laissant bientôt aucun juste rapport entre la vie, la mort, les reproductions et les finances.

On ne peut honorer du nom de tactique

ni de celui de stratégie, des talens qui n'ont brillé qu'aux dépens de la stratégie et de la tactique; qui n'ont fait, du grand art de la guerre, qu'une destruction simplifiée; qui l'ont fait rétrograder en peu d'années, jusqu'à ces temps barbares où une nation se jetait pêle-mêle sur une autre; où les armées savaient se passer d'équipages et d'ambulances, parcourant l'Europe sans autres magasins que leurs ravages.

Du moins, l'innocente guerre que nous avons nommé le *Jeu de Stratégie*, occupant agréablement les loisirs des officiers, exerçant leur facultés, donnant carrière à la prévoyance, à l'invention, même au génie, en familiarisant les joueurs au soin de ménager toute espèce de ressource pour obtenir des victoires qui ne coûteront pas de sang, fera sentir le prix de celui-ci et en conseillera l'économie, résultats précieux, habitude qui, seule, peut rendre au militaire l'estime, l'honneur, la gloire, la noblesse de caractère et l'héroïque humanité que ne donnent ni une valeur brutale, ni d'horribles massacres.

FIN DU JEU DE STRATÉGIE.

TABLE
DES MATIÈRES.

TITRES DES CHAPITRES.	ANALYSE DES CHAPITRES.	Pag.
DÉDICACE. . . .		III.
PRÉFACE. . . .	v. LE jeu des échecs n'a jamais pu être une imitation de la tactique ancienne. L'échiquier n'offre aucune des chicanes que le terrein présente à chaque pas. La partie est bornée à la prise d'une seule pièce; les joueurs s'avertissent quand cette pièce est en danger : elle est la plus faible de toutes et ne peut soutenir la moindre attaque, etc. Le jeu de stratégie est, au contraire, une image de l'art de la guerre. Avec d'habiles joueurs, la partie dure plusieurs semaines. L'honneur de l'invention de ce jeu appartient à M. Helwig, et date de 1780. Les Chinois, et Tamerlan même, conçurent l'idée d'appliquer le jeu des échecs à l'étude	

TIT. DES CHAP. *Analyse des Chapitres.*

PRÉFACE ..... v. de l'art de la guerre. En 1770, il a paru, à Prague un *Jeu de la guerre*. En 1793, Giacometi a aussi donné un autre *Jeu de la guerre;* mais aucune de ces inventions n'approche de celle de M. Helwig. Nous en avons donné un exposé court et méthodique en 1806; et M. le chevalier de Maimieux en a publié une rapide et fidèle analyse dans un ouvrage imprimé en 1811. Il eut été fort aisé de grossir ce volume, mais nous avons craint de rebuter les amateurs; ils s'exagèrent déjà trop les difficultés de ce jeu, plus aisé, moins compliqué que celui des échecs. Comme il peut être joué par classes, et chaque classe par écoles, on pourra s'accoutumer par degrés aux difficultés.

CHAP. I.

Introduction ... 15. §§ I-IV, le jeu de stratégie a pour objet d'imiter tout ce qui donne lieu aux combinaisons militaires. §§ V et VI, le trait est alternatif; mais comme il existe des traits *tactiques* et des traits *stratégiques*, cette alternative est sans inconvéniens.

CHAP II.

De l'Echiquier. 20. §§ VII-IX, étendue de l'échiquier; formé de cubes qui, par leurs couleurs, indiquent les chicanes du terrein. §§ X et XI, le jeu de stratégie peut être joué par deux, quatre ou six joueurs.

CHAP. II.

Des Figures ... 29. §§ XII-XXII, couleurs des cases. § XXIII, les figures représentent, au jeu de stratégie, l'infanterie et la

TIT. DES CHAP. *Analyse des Chapitres.*

Des Figures ... 29. cavalerie; celle-ci se subdivise en dragons et en hussards. § XXIV, différence entre les dragons et les hussards. § XXV, toutes les figures, tant d'infanterie que de cavalerie, ont la même marche, celle de la reine des échecs; elles ne diffèrent que par la célérité de leurs mouvemens. § XXVI, les hussards, outre la marche de la reine, ont encore celle du cavalier des échecs. § XXVII, les figures ont la faculté de restreindre leur marche, qui est aussi restreinte par les obstacles que le terrein, ou les fortifications, ou les troupes opposent. §§ XXVIII et XXIX, l'infanterie combat avec les armes à feu et avec la baïonnette ou à l'arme blanche. §§ XXX-XXXII, la cavalerie ne combat qu'à l'arme blanche. §§ XXXIII et XXXIV, explication des figures du jeu; chacune désigne, non un homme isolé, mais un bataillon ou un escadron.

CHAP. IV.

De l'Artillerie. 35. § XXXV, l'artillerie se subdivise en artillerie de siége, de campagne, mortiers ou obusiers. §§ XXXVI et XL, ces pièces ont toutes la marche de la tour des échecs; elles ne diffèrent que par la célérité de leur marche, l'étendue de leur portée et leur force respective. Elles ont toutes besoin de canonniers pour les servir.

TIT. DES CHAP.		*Analyse des Chapitres.*
De l'Artillerie.	35.	§§ XLI-XLIII, forme de la pièce qui représente une batterie. § XLIV, imitation du ricochet. §§ XLV-XLIX, l'artillerie ne peut, d'un même trait, manœuvrer et tirer; effet de son feu. §§ L-LV, manœuvres de l'artillerie. §§ LVI-LXI, les mortiers et obusiers mettent le feu aux bâtimens et aux ponts qui sont sous leur portée; effets de l'incendie; différence entre celui que mettent les troupes et celui qui provient de l'artillerie. § LXII, résumé des obstacles que le terrein oppose à l'effet des armes à feu.
CHAP. V.		
Des Ponts	49.	§§ LXIII-LXV, les eaux, exprimées sur l'échiquier du jeu de stratégie, sont toutes supposées si profondes, qu'on ne peut les passer sans pontons; explication des voitures destinées à porter les ponts, et que l'on nomme *haquets*; leur marche est celle de l'artillerie (§ XXXVI) ou de la tour des échecs; ils sont dans le cas de toutes les machines qui demeurent inactives tant qu'on n'y joint pas des figures; les équipages de ponts sont arrêtés, non seulement par les cases qui arrêtent l'artillerie, mais par la moindre hauteur. §§ LXVI-LXXIII, conditions pour jeter, retirer, ruiner, détruire et brûler les pontons; marche des haquets entassés; ils peuvent être réunis à une co-

TIT. DES CHAP.		*Analyse des Chapitres.*
Des Ponts	49.	lonne ; les figures qui sont sur des baquets peuvent les abandonner, etc., etc., etc.
CHAP. VI.		
Des Retranchemens	62.	§ LXXIV, un seul signe désigne, au jeu de stratégie, toute espèce de retranchement. §§ LXXV-LXXVII, conditions et moyens pour retrancher un poste. § LXXVIII, des retranchemens rasés, abattus et ruinés. § LXXIX, des retranchemens abandonnés, emportés d'assaut et occupés. § LXXX, des retranchemens construits sur des machines. § LXXXI, l'infanterie est, derrière un retranchement, à l'abri du feu de la mousqueterie ; elle y est aussi, pour un seul trait, à l'abri du feu de l'artillerie ; la cavalerie n'y est à couvert qu'autant que le retranchement est de force sextuple ; l'infanterie, placée dans un retranchement, détruit, par un feu égal, toute figure qui est sous sa portée ; l'artillerie jouit du même privilége, même contre des pièces d'un plus fort calibre qui sont en rase campagne.
CHAP. VII.		
Des Colonnes...	70.	§ LXXXII, toutes les figures, pièces et machines d'un même joueur qui, par leur position, forment un rectangle, peuvent être mises en mouvement d'un seul et même trait, en tout ou en partie. § LXXXIII, pour rendre la formation des colonnes

TIT. DES CHAP. *Analyse des Chapitres.*

Des Colonnes... 70. sensible, on a adopté une machine (figure XI, planche première), et on l'a appelée transporteur. § LXXXIV, cette machine n'est qu'accessoire au jeu, n'a pas une marche à elle, mais prend celle des figures ou des pièces qu'elle porte. §§ LXXXV-LXXXVI, garnie de figures seules, cette machine marche, comme la reine des échecs, sur autant de cases que le permet la figure de la marche la plus lente qui est soumise à l'action de ce transporteur, tandis que, garnie de figures et de machines ensemble, elle marche, comme la tour des échecs, sur autant de cases que le permettent les machines de la marche la plus lente qui sont sur ce transporteur. §§ LXXXVI-XC, marche des transporteurs, soit seuls, soit réunis en colonnes.

CHAP. VIII.

Des Subsistances. 77. § XCI, de l'importance des subsistances pour les armées. § XCII, les simples figures, non réunies en colonne, peuvent vivre aux dépens du pays; mais les colonnes ne peuvent subsister sans magasins: ceux-ci sont établis dans les forteresses. L'armée est alimentée par des dépôts intermédiaires entre elle et les magasins; ces dépôts n'ont de vivres que pour trois jours; leur service est fixé par un rayon, et sans égard au nombre des

TIT. DES CHAP. *Analyse des Chapitres.*

Des Subsistances. 77. troupes qui sont dans ce rayon ; leur communication avec les grands magasins est censée rompue toutes les fois qu'une seule figure bat le chemin qui conduit du dépôt à la forteresse. § XCIII, Le nombre et l'établissement des dépôts dépendent des joueurs. §§ XCIV-CI, destruction, occupation, prise, ruine, abandon des dépôts et peines qui en suivent la perte.

CHAP. IX.

Du But de la partie..... 95. § CII, la partie finit, au jeu de stratégie, ou par un traité de paix, ou par l'entière destruction de l'une des deux parties belligérantes. § CIII, les figures, pièces et machines sont évaluées. §§ CIV-CVI, la prise de toutes les forteresses d'un joueur entraîne la ruine entière de ce joueur, qui alors perd tout son enjeu, tandis qu'en finissant la partie par un traité de paix, il eût pu sauver une partie de sa mise, proportionnellement au terrein dont il aurait été le maître, et aux figures, pièces, machines, forteresses qu'il aurait encore possédées lors du traité de paix. § CVII, de la prise de la forteresse, soit par force ou par surprise. § CVIII, de la prise de la forteresse par famine, c'est-à-dire par blocus. § CIX, capitulation de la forteresse.

TIT. DES CHAP. *Analyse des Chapitres.*

CHAP. X.

Du Recrutement.

104. §§ CX et CXI, chaque joueur lève, à chaque conférence, un nombre de recrues proportionné au terrein qu'il occupe; ces troupes de nouvelle levée seront placées dans les forteresses, et seront après envoyées, par des mouvemens stratégiques et suivant la célérité de leur marche, aux différens corps et où le général le trouvera convenable. Le taux du recrutement étant fixé sur la surface du terrein, ce taux ne peut pas être outre-passé, car les levées en masse, ces moyens antisociaux, n'ont pas lieu au jeu de stratégie.

CHAP. XI.

Des Arsenaux.

107. §§ CXII-CXVII, à chaque conférence dont le nombre ou numéro sera pair, chaque joueur, par centaine de cases qu'il possédera en surface, remplacera une batterie de siége ou deux batteries de campagne; et aux conférences qui se compteront par nombre impair, un équipage complet de pont; les machines peuvent être compensées, mais on ne peut remplacer des figures au lieu de machines, et *vice versâ*; conditions des remplacemens, et place des pièces et machines nouvelles; leur envoi aux armées.

TIT. DES CHAP. *Analyse des Chapitres.*

CHAP. XII.

Des Règles du jeu..... 110.

§ CXVIII, de la couleur distincte affectée à chaque joueur. § CXIX, du campement. § CXX, valeur du trait. § CXXI, le jeu de stratégie est divisé en deux écoles, et chaque école en deux classes. § CXXII, le nombre des joueurs n'est pas fixé; on peut être un contre un, deux contre deux, ou trois contre trois: dans ce dernier cas, il y a dans chaque parti un général et deux lieutenans-généraux. § CXXIII-CXXIV, du général en chef. § CXXV, des conférences qui se tiennent dans chaque parti après cent traits joués de part et d'autre; hors ce moment de conférence, les partners ne peuvent se parler, excepté le seul cas prévu au parag. CXXIX. § CXXVI, échange des prisonniers; leur envoi dans les forteresses et de-là aux armées. §§ CXXVII-CXXIX, des manœuvres. § CXXX, les généraux en chef jouent alternativement, sans s'embarrasser des traits de leurs lieutenans-généraux, et *vice versâ*. §§ CXXXI-CXXXII, néanmoins l'alternative du trait peut être réclamée; questions à décider. §§ CXXXIII-CXXXV, la partie peut être réduite de six à quatre joueurs, comme de quatre à deux;

TIT. DES CHAP. *Analyse des Chapitres.*

Règles du jeu. 110. observations sur ces cas. § CXXXVI, résumé général du jeu, et réflexions importantes.

FIN.

A. EGRON, IMPRIMEUR,
rue des Noyers, n° 37.

Fig. II.

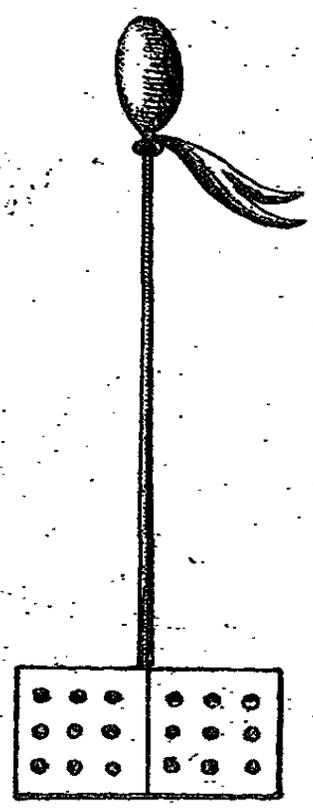


Fig. XI.

PL. I.

Fig. V.

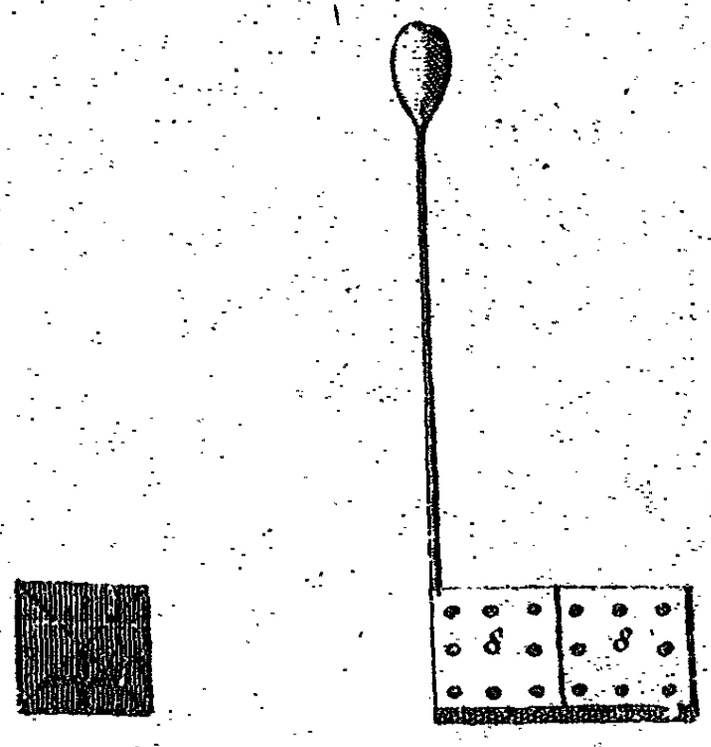


Fig. X.

Fig. XX.

Fig. IV.

XII.

Fig. XXI.

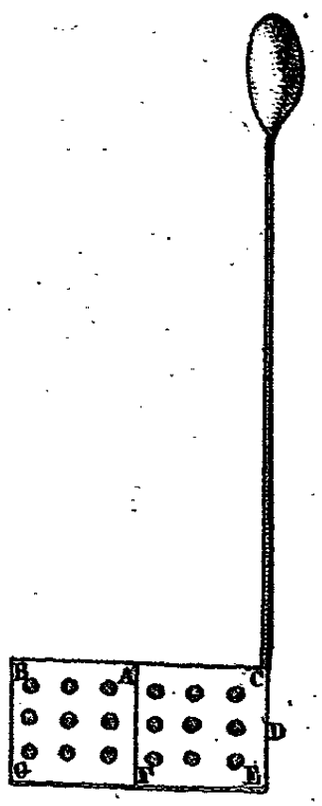


Fig. VI.

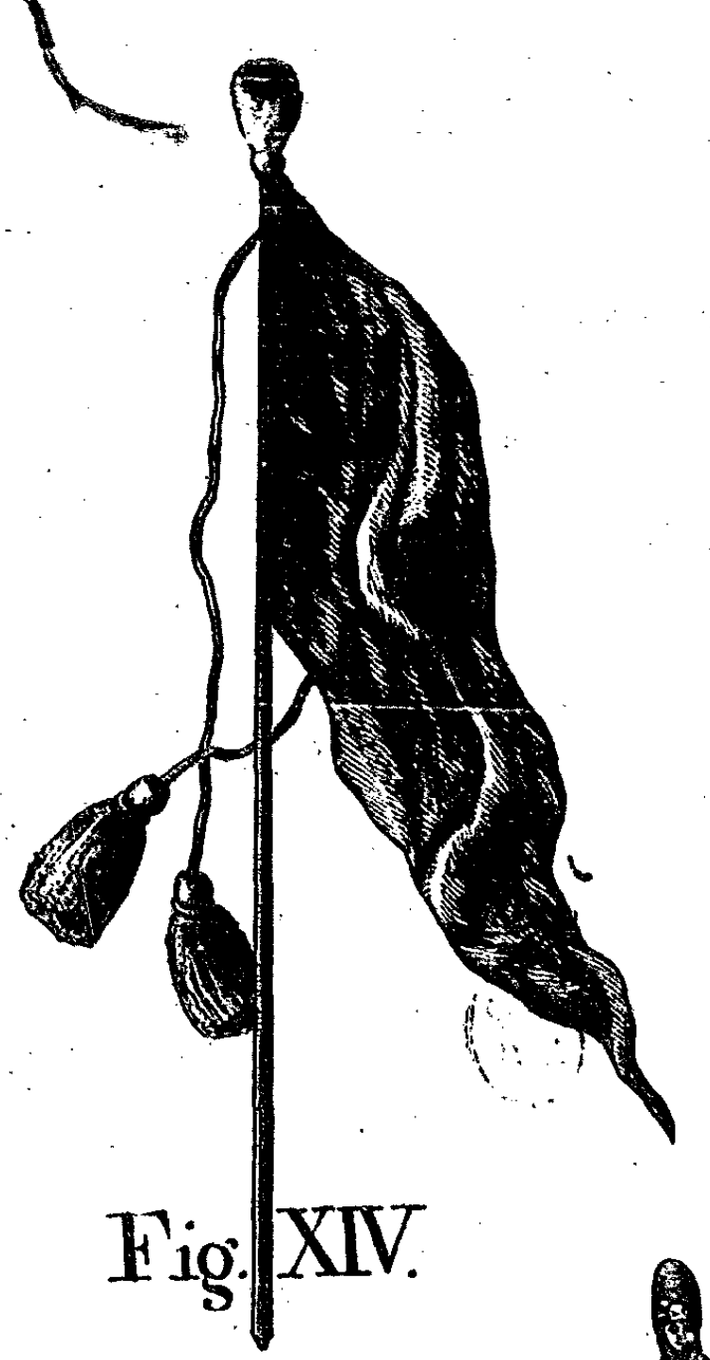


Fig. XIV.

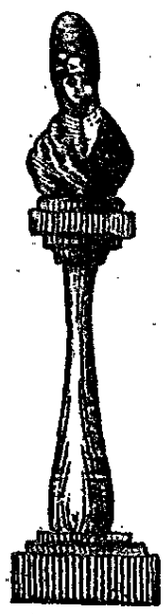


Fig. XV.

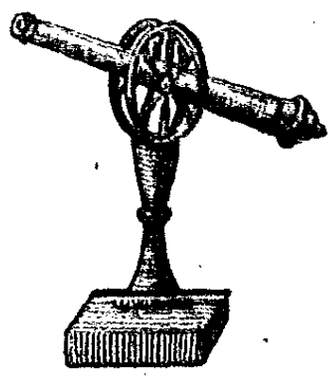


Fig. VIII.

Fig. XVI.

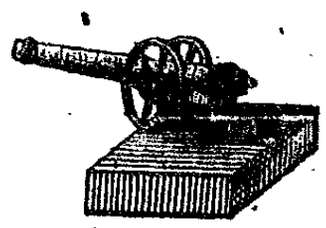


Fig. VII.

Fig. XVIII.

Fig. IX.

Fig. XV.

Fig. XVII.

Fig. VIII.

Fig. XVI.

Jeu de Stratégie.

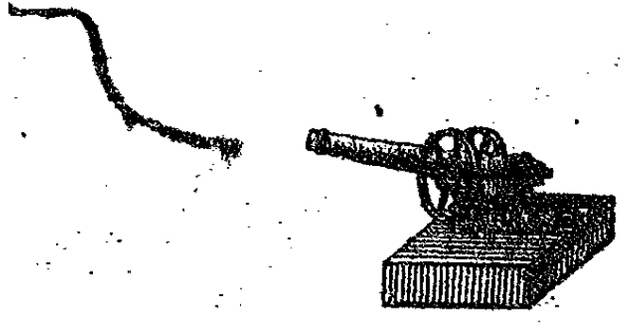
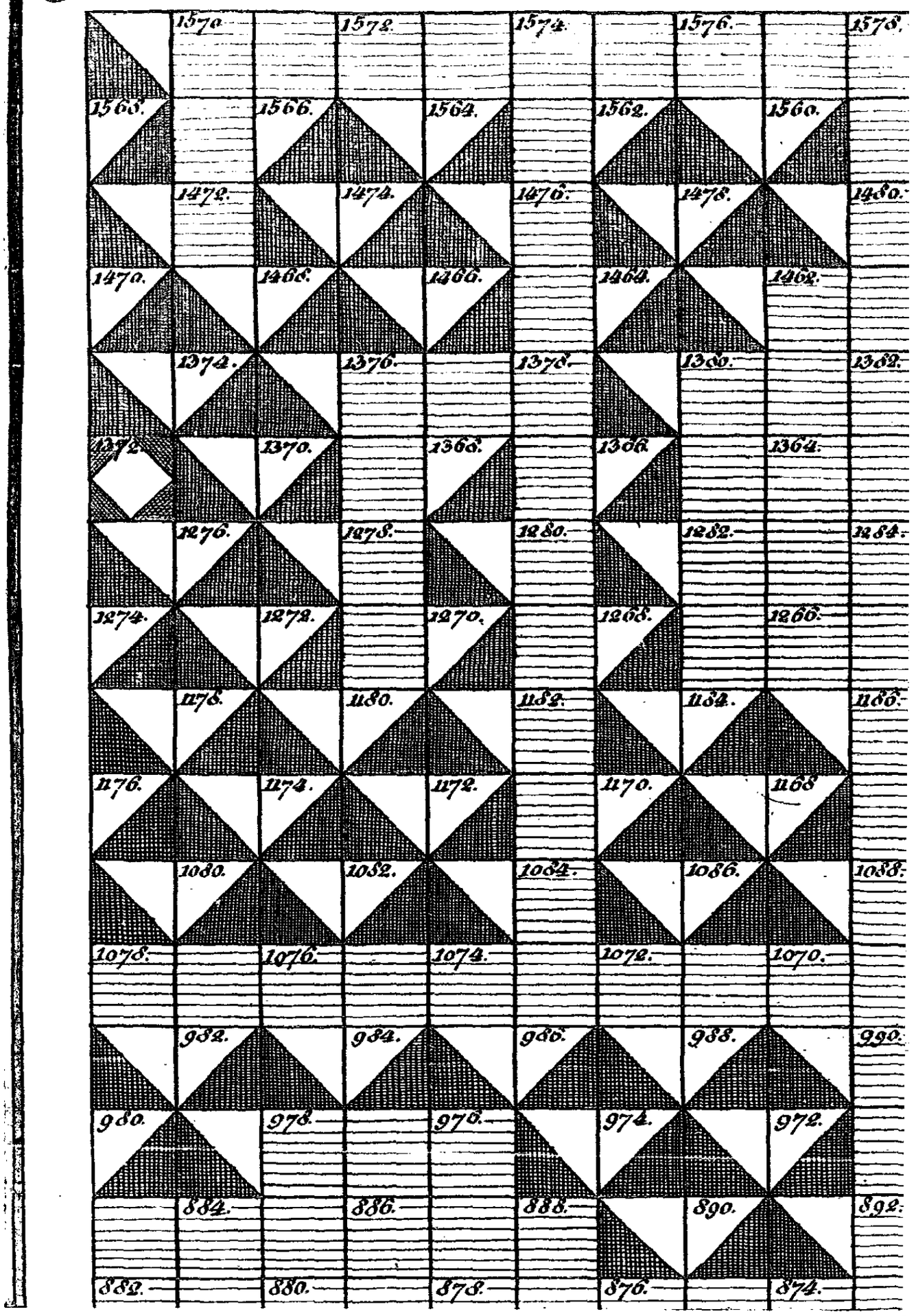
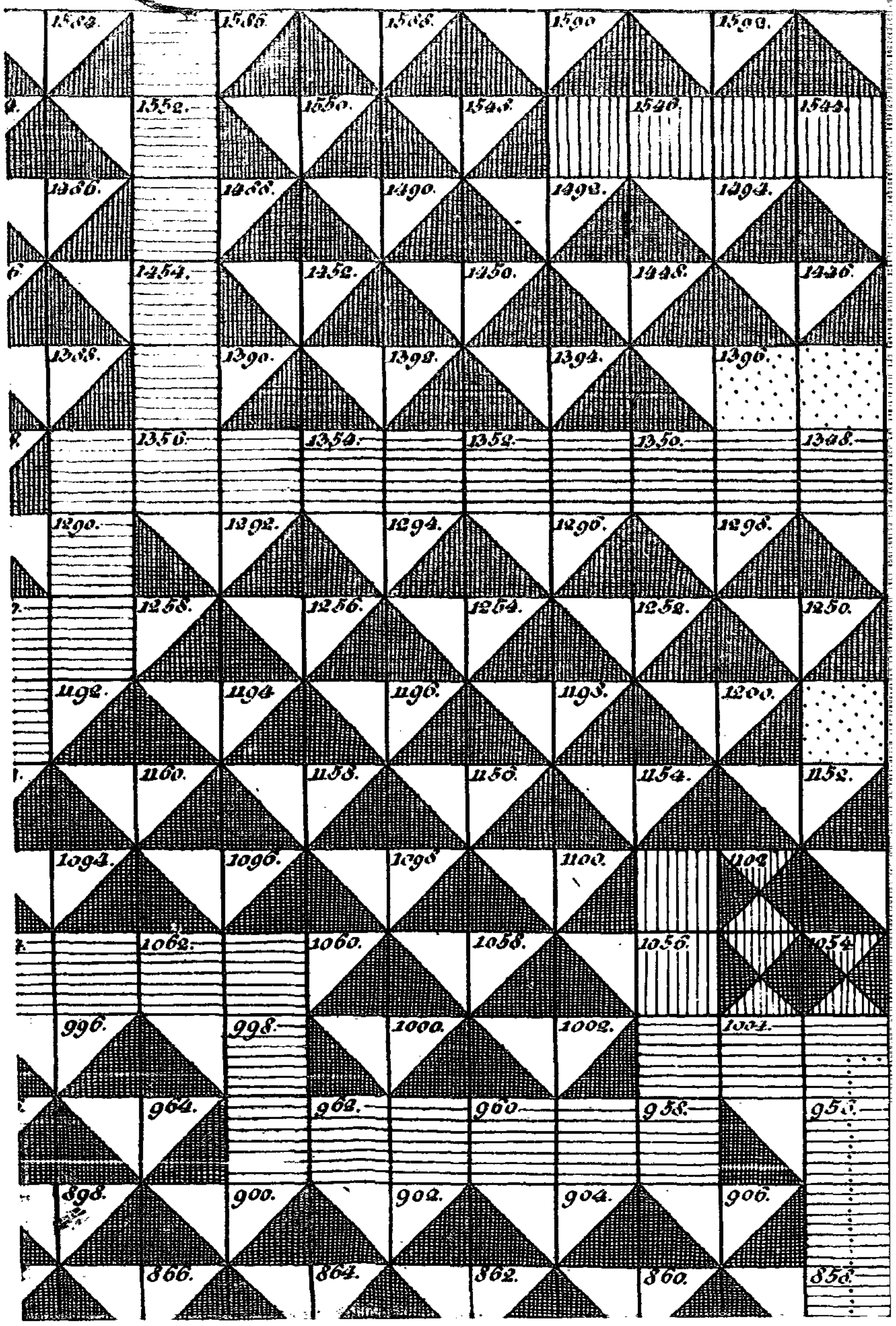


Fig. VII.

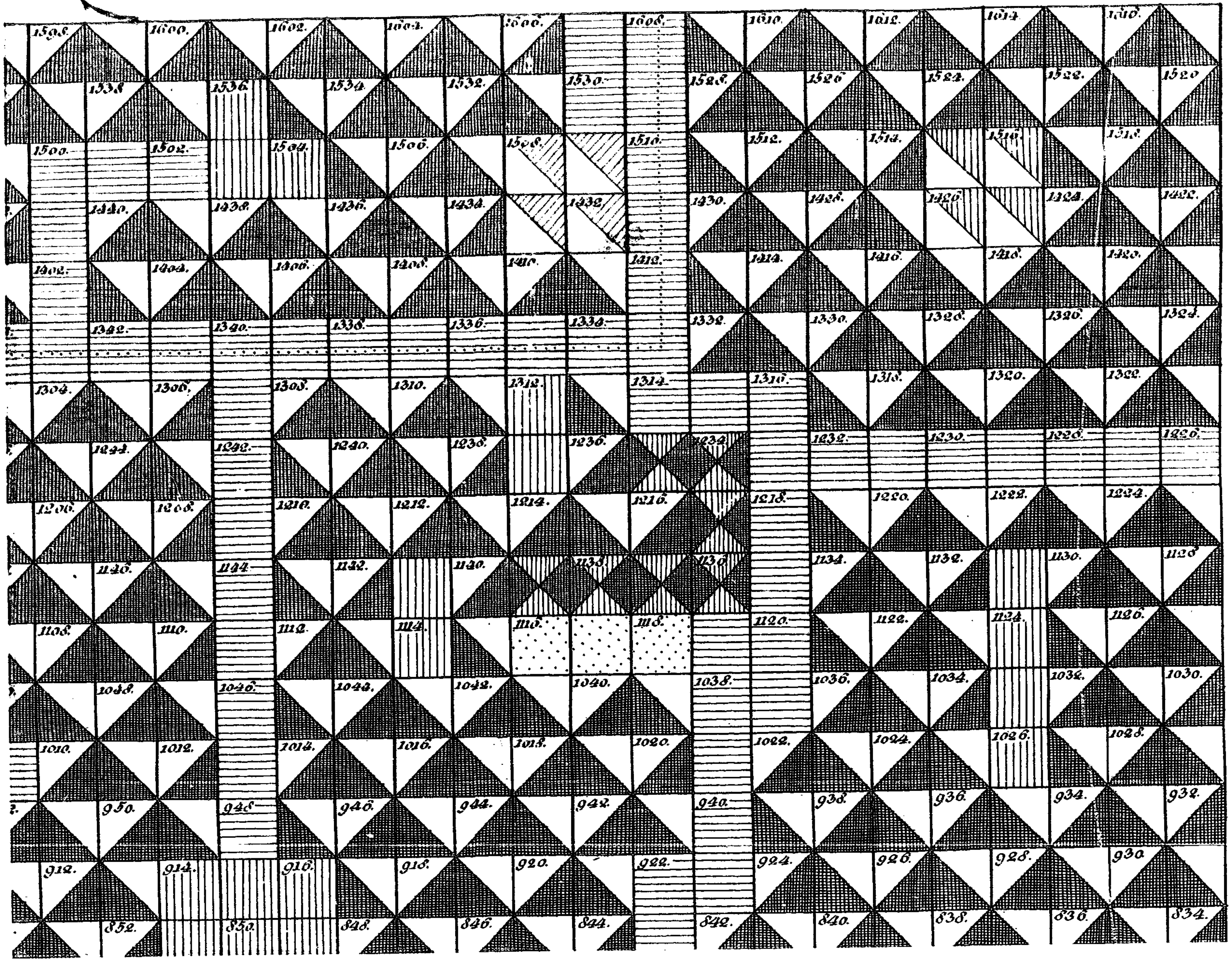
Fig. XVIII.

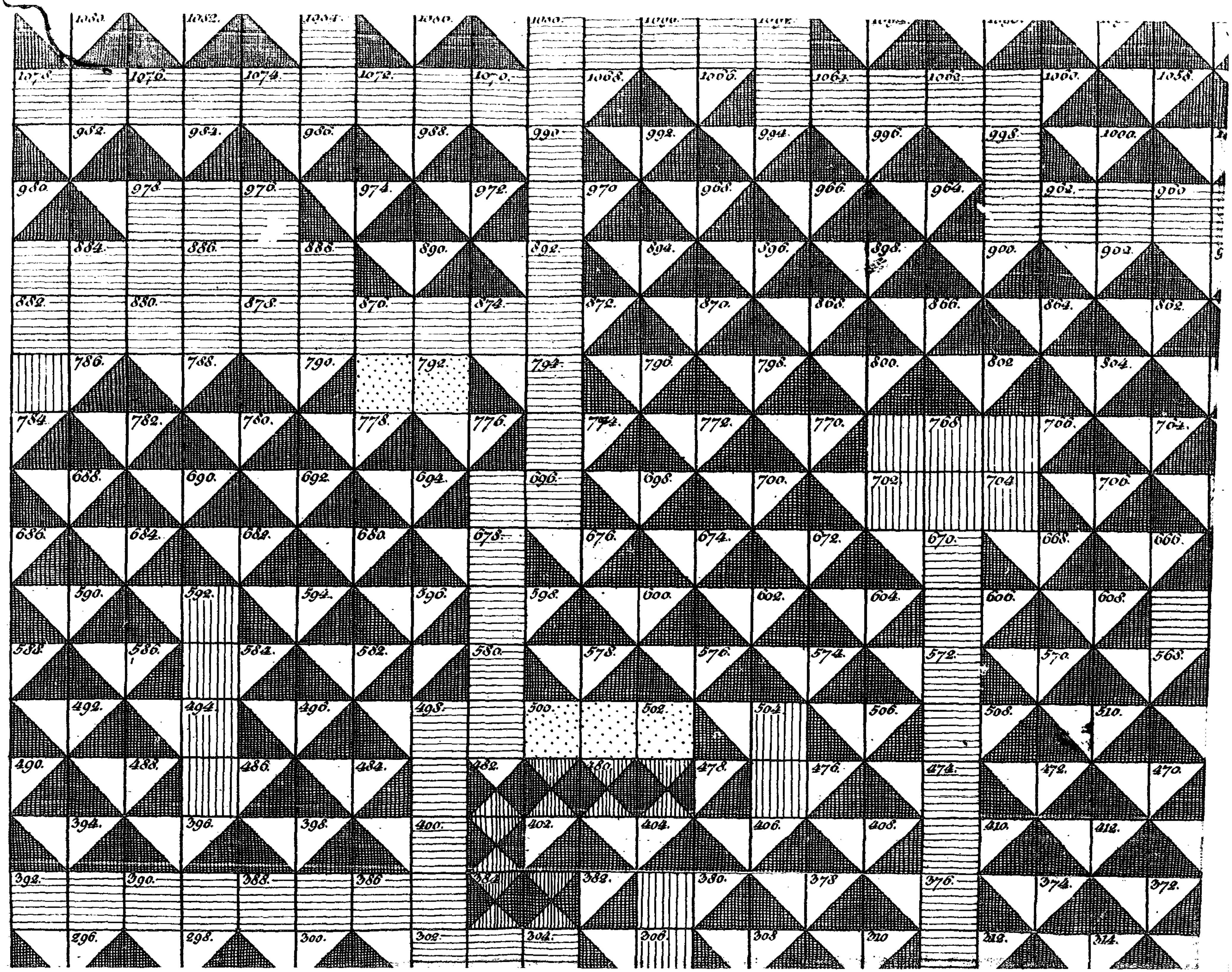
C

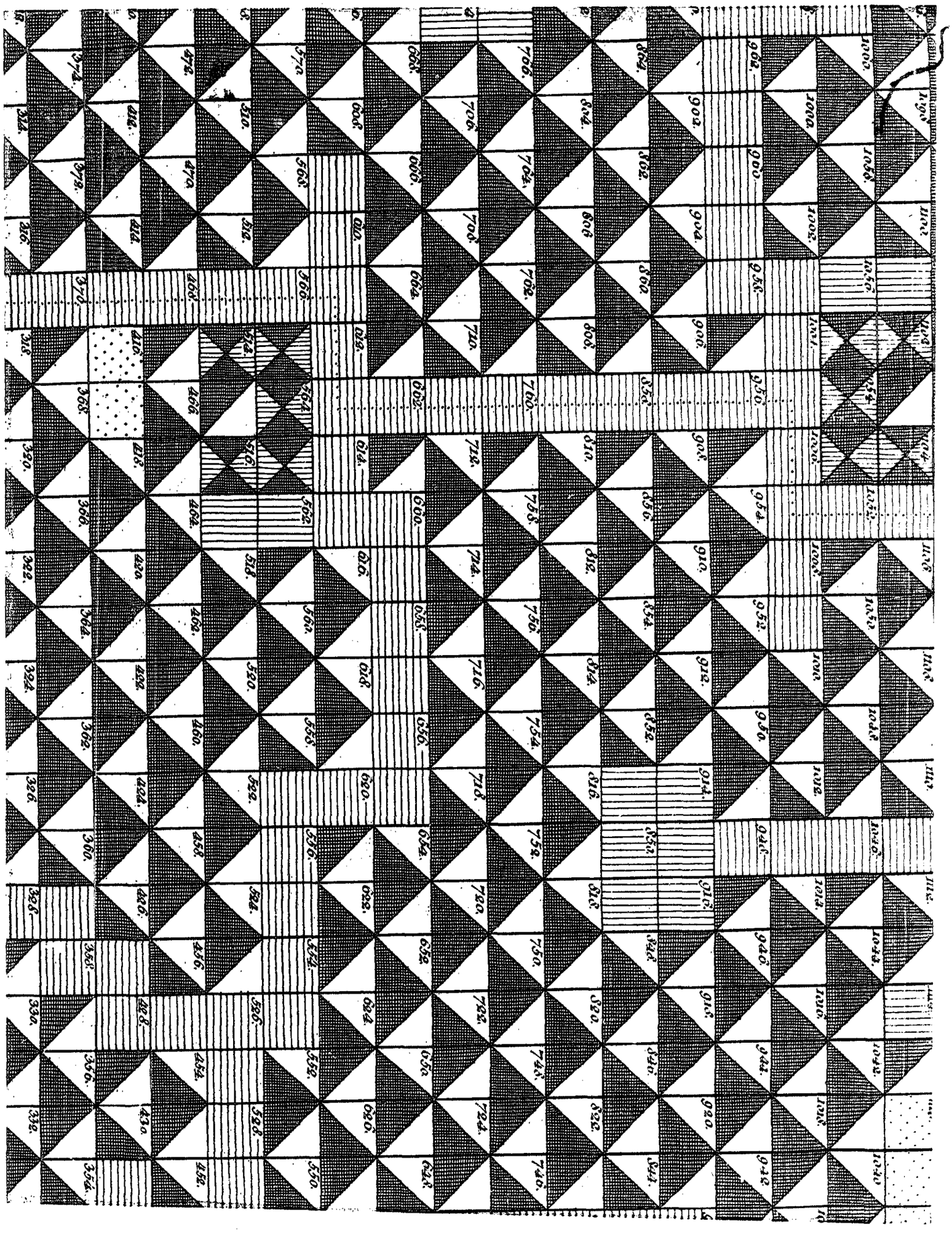

1570.
1572.
1574.
1576.
1578.
1568.
1566.
1564.
1562.
1560.
1472.
1474.
1476.
1478.
1480.
1470.
1468.
1466.
1464.
1462.
1374.
1376.
1378.
1380.
1382.
1372.
1370.
1368.
1366.
1364.
1276.
1278.
1280.
1282.
1284.
1274.
1272.
1270.
1268.
1266.
1178.
1180.
1182.
1184.
1186.
1176.
1174.
1172.
1170.
1168
1080.
1082.
1084.
1086.
1088.
1078.
1076.
1074.
1072.
1070.
982.
984.
986.
988.
990.
980.
978.
976.
974.
972.
884.
886.
888.
890.
892.
882.
880.
878.
876.
874.

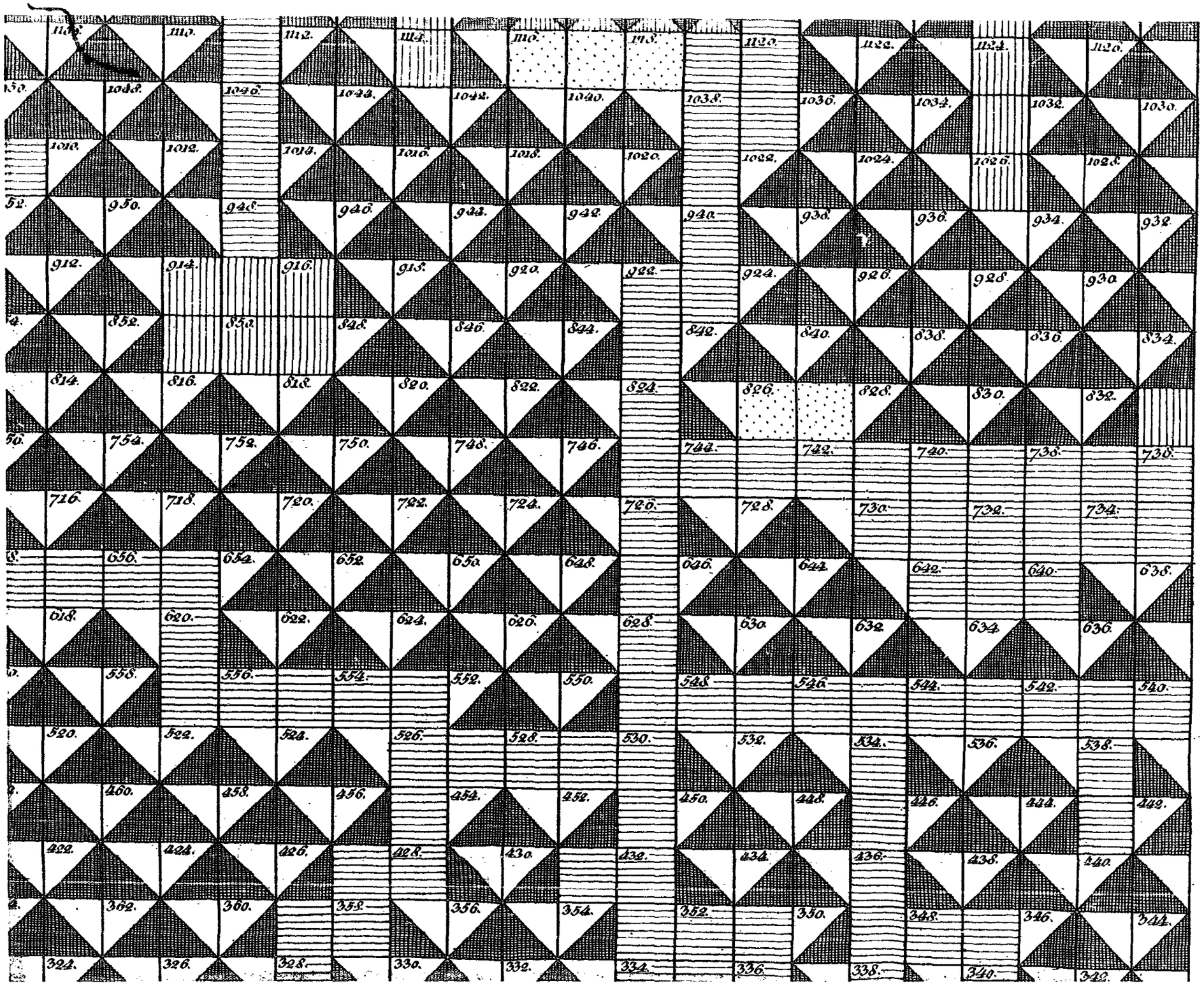

1586. 1588. 1590 1592.
1552. 1550. 1548. 1546. 1544.
1486. 1488. 1490. 1492. 1494.
1454. 1452. 1450. 1448. 1446.
1388. 1390. 1392. 1394. 1396.
1356. 1354. 1352. 1350. 1348.
1290. 1292. 1294. 1296. 1298.
1258. 1256. 1254. 1252. 1250.
1192. 1194 1196. 1198. 1200.
1160. 1158. 1156. 1154. 1152.
1094. 1096. 1098 1100. 1102
1062. 1060. 1058. 1056. 1054
996. 998. 1000. 1002. 1004.
964. 962. 960. 958. 956.
898. 900. 902. 904. 906.
866. 864. 862. 860. 858.

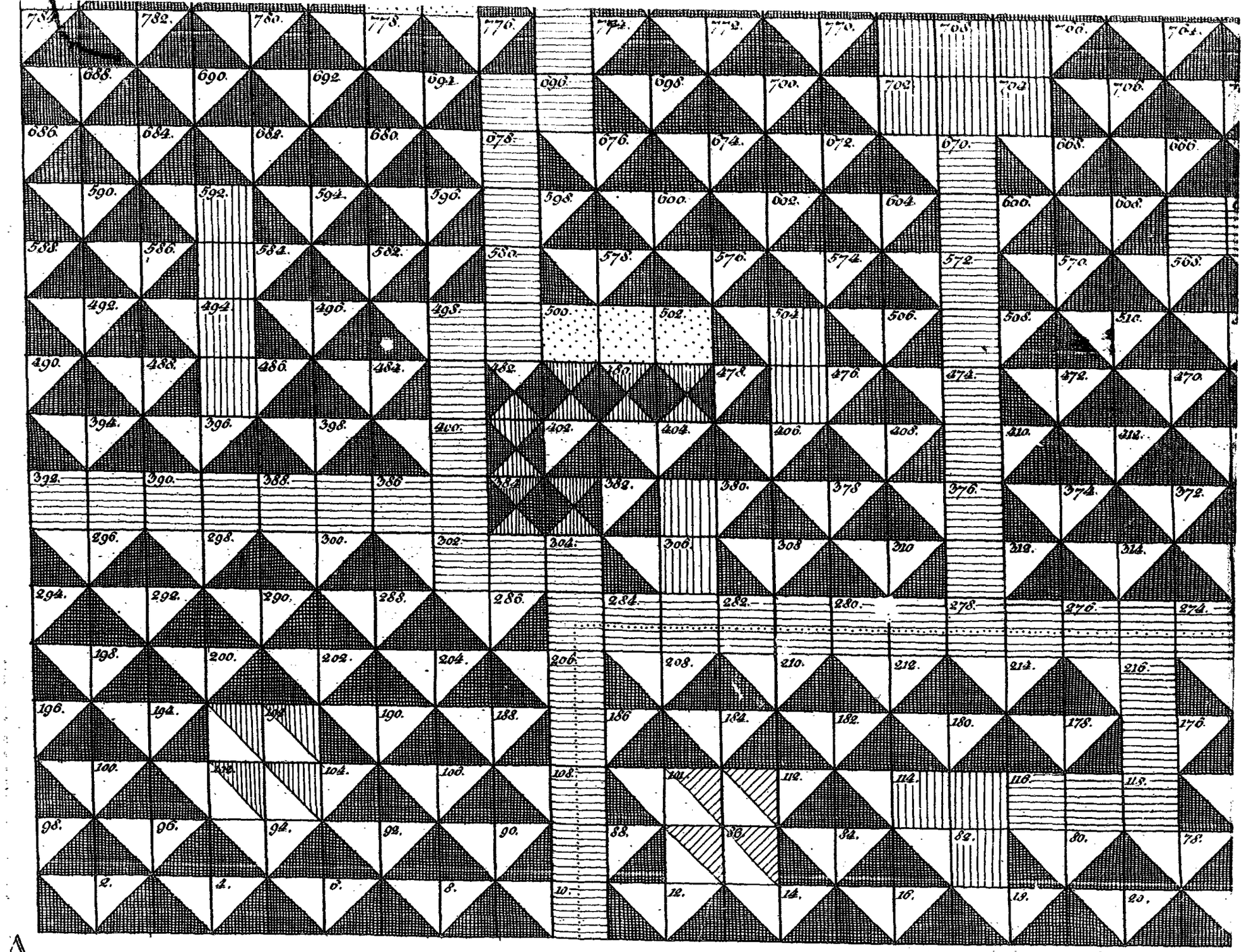
D

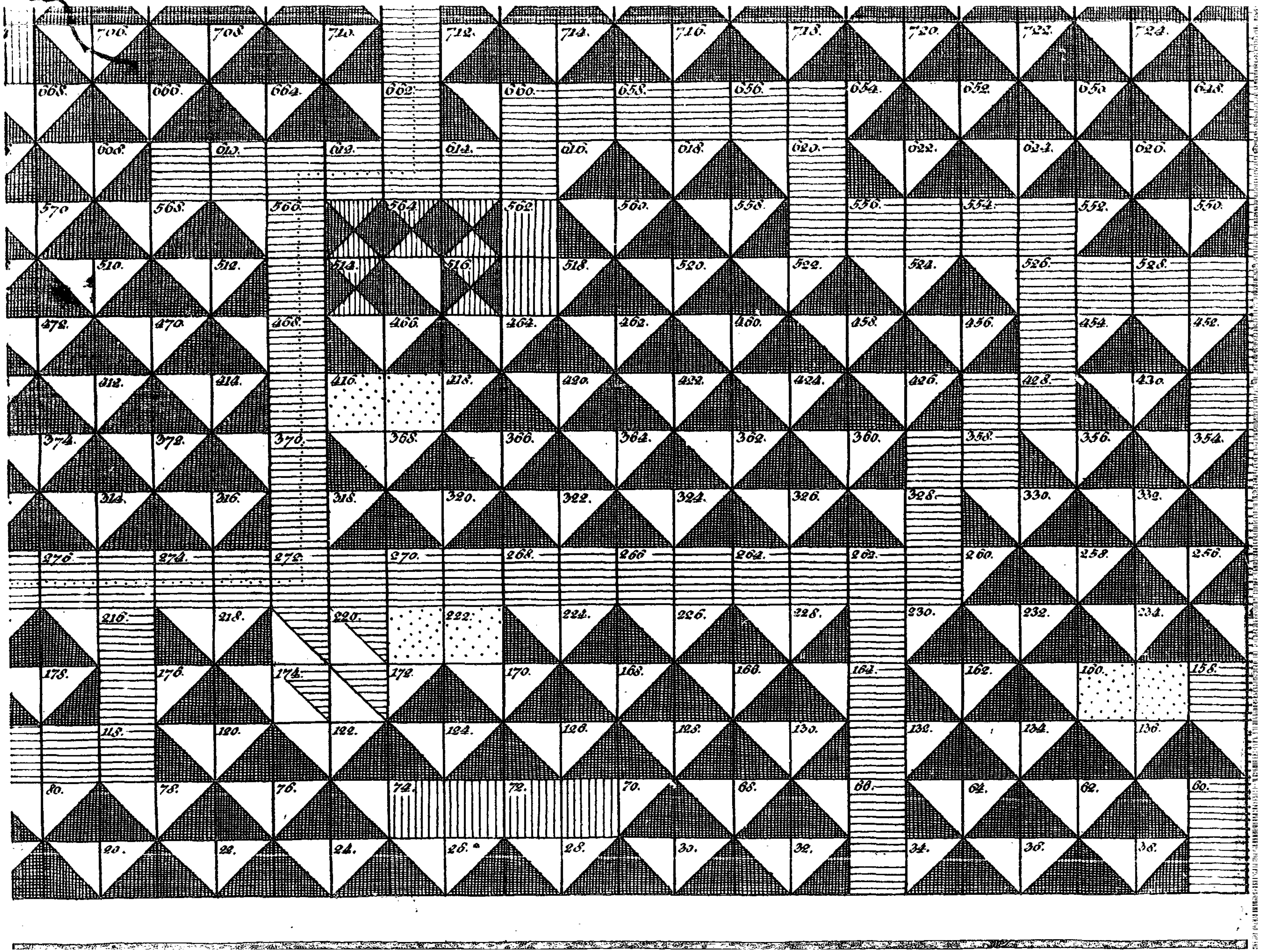

1598. 1600. 1602. 1604. 1606. 1608. 1610. 1612. 1614. 1616.
1538 1536 1534. 1532. 1530. 1528. 1526 1524. 1522. 1520
1500. 1502. 1504. 1506. 1508. 1510. 1512. 1514. 1516. 1518.
1440. 1438. 1436. 1434. 1432. 1430. 1428. 1426. 1424. 1422.
1402. 1404. 1406. 1408. 1410. 1412. 1414. 1416. 1418. 1420.
1342. 1340. 1338. 1336. 1334. 1332. 1330. 1328. 1326. 1324.
1304. 1306. 1308. 1310. 1312. 1314. 1316. 1318. 1320. 1322.
1244. 1242. 1240. 1238. 1236. 1234 1232. 1230. 1228. 1226.
1206. 1208. 1210. 1212. 1214. 1216. 1218. 1220. 1222. 1224.
1146. 1144 1142. 1140. 1138 1136 1134. 1132. 1130. 1128
1108. 1110. 1112. 1114. 1116. 1118. 1120. 1122. 1124. 1126.
1048. 1046. 1044. 1042. 1040. 1038. 1036. 1034. 1032. 1030.
1010. 1012. 1014. 1016. 1018. 1020. 1022. 1024. 1026. 1028.
950. 948 946. 944. 942. 940. 938. 936. 934. 932.
912. 914. 916. 918. 920. 922. 924. 926. 928. 930
852. 850. 848. 846. 844. 842. 840. 838. 836. 834.

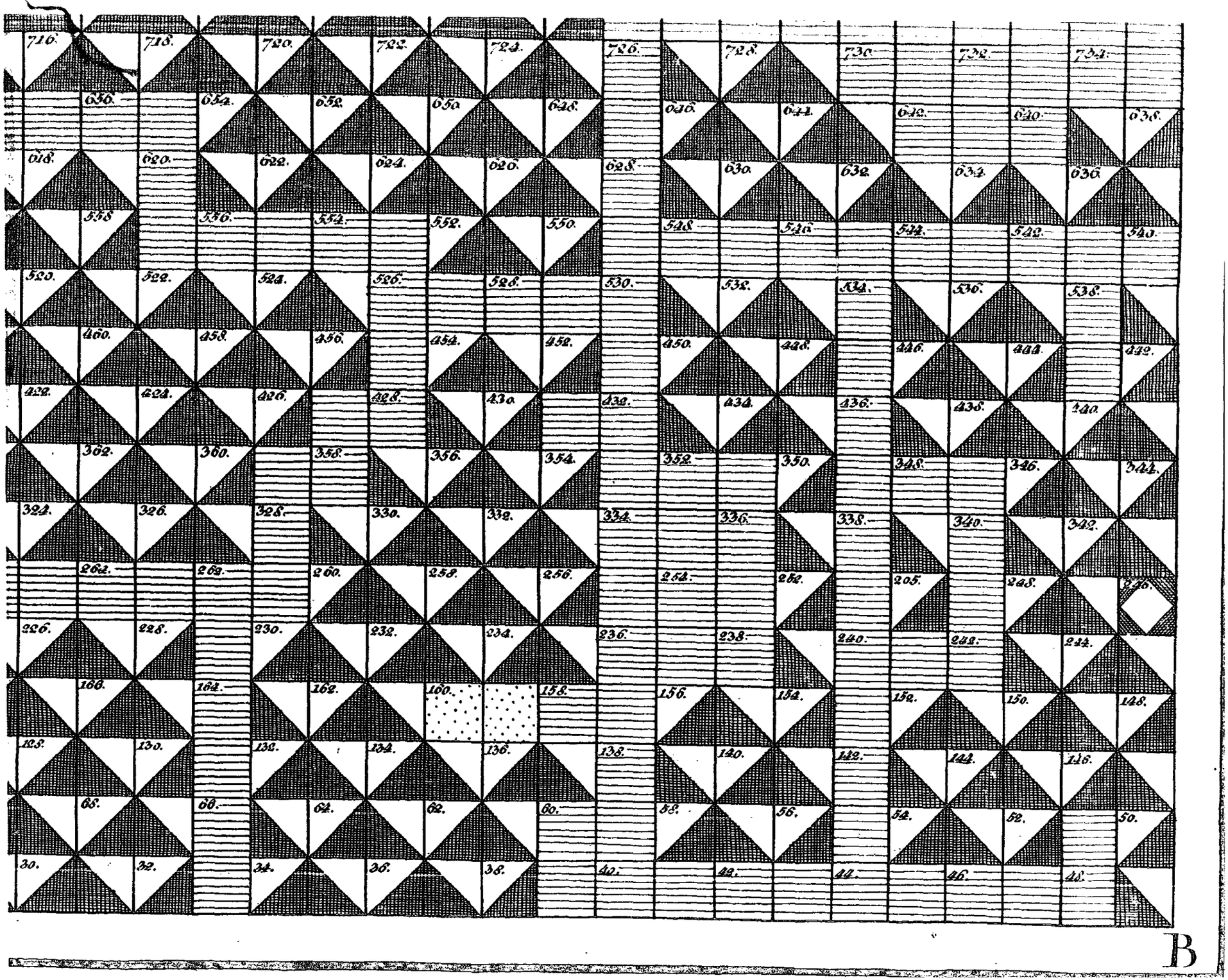

1080. 1082. 1084. 1086.
1078. 1076. 1074. 1072. 1070. 1068. 1066. 1064. 1062. 1060. 1058.
982. 984. 986. 988. 990. 992. 994. 996. 998. 1000.
980. 978. 976. 974. 972. 970. 968. 966. 964. 962. 960
884. 886. 888. 890. 892. 894. 896. 898. 900. 902.
882. 880. 878. 876. 874. 872. 870. 868. 866. 864. 862.
786. 788. 790. 792. 794. 796. 798. 800. 802 804.
784. 782. 780. 778. 776. 774. 772. 770. 768 766. 764.
688. 690. 692 694. 696. 698. 700. 702 704 706.
686. 684. 682. 680. 678. 676. 674. 672. 670. 668. 666.
590. 592. 594. 596. 598. 600. 602. 604. 606. 608.
588. 586. 584. 582. 580. 578. 576. 574. 572. 570. 568.
492. 494. 496. 498. 500. 502. 504. 506. 508. 510.
490. 488. 486. 484. 482. 480. 478. 476. 474. 472. 470.
394. 396. 398. 400. 402. 404. 406. 408. 410. 412.
392. 390. 388. 386 384. 382. 380. 378 376. 374. 372.
296. 298. 300. 302. 304. 306. 308 310 312. 314.






A


706. 708. 710. 712. 714. 716. 718. 720. 722. 724.
668. 666. 664. 662. 660. 658. 656. 654. 652. 650 648.
608. 610. 612. 614. 616. 618. 620. 622. 624. 626.
570 568. 566. 564 562. 560. 558. 556. 554. 552. 550.
510. 512. 514. 516. 518. 520. 522. 524. 526. 528.
472. 470 468. 466. 464. 462. 460. 458. 456. 454. 452.
412. 414. 416. 418. 420. 422. 424. 426. 428. 430.
374. 372. 370. 368. 366. 364. 362. 360. 358. 356. 354.
314. 316. 318. 320. 322. 324. 326. 328. 330. 332.
276. 274. 272. 270. 268. 266 264. 262. 260. 258. 256.
216. 218. 220. 222. 224. 226. 228. 230. 232. 234.
178. 176. 174. 172. 170. 168. 166. 164. 162. 160. 158.
118. 120. 122. 124. 126. 128. 130. 132. 134. 136.
80. 78. 76. 74. 72. 70. 68. 66. 64. 62. 60.
20. 22. 24. 26. 28. 30. 32. 34. 36. 38.


716. 718. 720. 722. 724. 726. 728. 730. 732. 734.
656. 654. 652. 650. 648. 646. 644. 642. 640. 638.
618. 620. 622. 624. 626. 628. 630. 632. 634. 636.
548. 546. 544. 542. 540.
520. 522. 524. 526. 528. 530. 532. 534. 536. 538.
460. 458. 456. 454. 452. 450. 448. 446. 444. 442.
422. 424. 426. 428. 430. 432. 434. 436. 440.
362. 360. 358. 356. 354. 352. 350. 348. 346. 344.
324. 326. 328. 330. 332. 334. 336. 338. 340. 342.
264. 263. 260. 258. 256. 254. 252. 205. 248.
226. 228. 230. 232. 234. 236. 238. 240. 242. 244.
166. 164. 162. 160. 158. 156. 154. 152. 150. 148.
128. 130. 132. 134. 136. 138. 140. 142. 144. 146.
68. 66. 64. 62. 60. 58. 56. 54. 52. 50.
30. 32. 34. 36. 38. 40. 42. 44. 46. 48.
B